PS2 专辑 Vol.2



PS2金曲MV DVD ＋240页全彩

经典攻略

题材涉及精挑细选的20款您万万不可错过的PS2经典游戏！其中包括三大游戏小说，四大中文游戏攻略，共17篇超完美攻略！

精彩专题

《PS2至尊游戏年鉴》

《PS2软硬件完全手册》

《PS2日版游戏历史销量200强》

永久珍藏MV DVD

收录25首近两小时高画质PS2绝妙游戏歌曲影音！全部中日（英）双语可开关字幕。

卷首语

2004年1月1日，PS2终于正式进入了中国大陆，而那美丽的丝缎银色和△□○×四个大大的印记也逐渐出现在国内的各大主流媒体中。

转眼间，八个月便这样过去了，虽然说目前大陆版PS2的形势无法令人满意，但所有人都明白，错，并不在“PS2”这三个字上。我们也能透过一些情况看到，事情正渐渐向着好的方向转变，而在全世界范围内，PS2更是以势不可挡的旋风令所有人为之疯狂着。

7201万。

这个惊人的数字，便是SONY在2004年7月前公布的PS2全世界总销量。

尽管另外两大厂商对SONY“这一次的主机战争已经结束”的言论大为不满，但只要将那三台主机的销量对比一下的话，相信所有人都会得出同样的答案，毕竟，数据是不会说谎的，而PS2也逐渐成为了时尚、成功和娱乐的象征之一。

早在一年多前，我们便推出了《PS2专辑》Vol.1，而在其上市之后，它受欢迎的程度以及销售成绩的火爆也远远出乎我们的意料。从那时起直到现在，一直有众多读者来信询问《PS2专辑》Vol.2何时推出。而如今，我们也终于能向大家交出这份答卷了。

在本书中，您将了解到您所感兴趣的一切。年鉴收录了2004年上半年整整100款PS2游戏，而且更对其进行了权威介绍及评价，相信它一定会对想要选购游戏的各位读者朋友有着极大帮助。至于“PS2软硬件完全手册”中，诸如模拟器、手柄鉴别、各种实用软件等自不待言，目前最受关注的HDLoader我们更作出了高达8页的全面评测，《PS2日版游戏历史销量200强》这一文章必定也会深深吸引各位的目光。而十七篇经典游戏的超完美攻略及研究，外加三篇精彩绝伦的剧情小说更是毫无疑问会令您大呼过瘾。

另外，需要向您大力推荐的，便是本次附送的PS2游戏MV DVD了，这不但是国内首张游戏MV DVD光盘，而且25首经典动听的MV更是全部都配有中／日（英）双语可开关字幕。闭上眼睛，你能聆听到的是悦耳的歌曲，而睁开双目，那美丽绝伦的画面也会同时浮现在你的面前。

不管怎样，《PS2专辑》Vol.2已经出现在了各位手中，如果你有什么意见的话，请来信告诉我们，我们会在下一辑再接再厉。而在那之前，我们则更希望这本书能够帮助你在PS2游戏的世界中体会到那久违的轻松与愉悦。

请尽情享受吧。

享受生活，享受游戏，享受PS2为我们带来的一切。

卡伦

目录 CONTENTS

特别推荐

PS2 软硬件完全手册

游戏小说

名制作人访谈

经典攻略

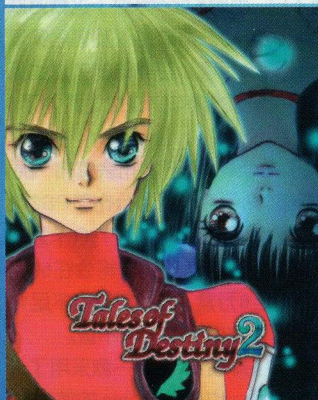
Gamehal DVD PS2专辑

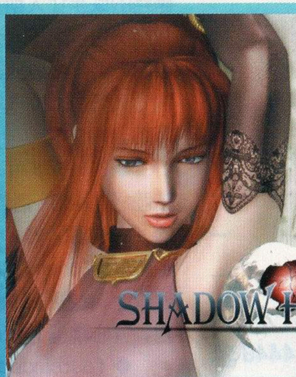
PS2金曲MV DVD

25首经典PS2游戏MV一次为您奉上
全部中／日（英）双语可开关字幕
总长度近两小时
前所未有的影音盛典绝对将令您心旷神怡

歌名	游戏	演唱者	歌曲长度	珍藏度
FLY	《混沌军势》片尾曲	LIV	6:31	★★★★☆
We will rock you	《世界足球 胜利十一人6》主题曲	皇后乐队	3:12	★★★★★
宿命～SADAME～	《天诛3》主题曲	村濑由衣	3:25	★★★☆☆
红の华	《天诛 红》主题曲	村濑由衣	3:10	★★★★☆
EVER FREE	《真三国无双3 帝国》片尾曲	2HEARTS	5:03	★★★★☆
Be the one	《战国无双》片尾曲	BoA	3:50	★★★★☆
Room of angel	《寂静岭4》主题曲	Mary Elizaboth Mcglynn	6:06	★★★★☆
Shadow Hearts	《影之心》片尾曲	笠原弘子	6:39	★★★★☆
月恋花	《影之心Ⅱ》片尾曲	谏山实生	6:21	★★★★☆
Emotionally	《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》片尾曲	山田沙织	4:56	★★★★☆
素敌だね	《最终幻想Ⅹ》主题曲	RIKKA	5:50	★★★★★
1000 Words	《最终幻想Ⅹ－2 国际版＋最终任务》插曲	JADE	4:03	★★★★☆
Flowing Destiny	《ZOE》片尾曲	堀泽麻衣子	5:38	★★★★☆
Beyond the Bounds	《ZOE：ANUBIS》主题曲	木村真纪	7:33	★★★★☆
蝶	《零 红蝶》片尾曲	天野月子	5:55	★★★★☆
CODE CRUSH	《洛克人X7》主题曲	爱内里菜	2:03	★★★★☆
Simple and clean	《王国之心 最终混合版》主题曲	宇多田光	5:02	★★★★★
光	《王国之心》主题曲	宇多田光	5:04	★★★★★
Key to my heart	《宿命传说2》主题曲	仓木麻衣	3:32	★★★★★
The time is changing	《暗黑编年史》片尾曲	矢野千代	5:16	★★★★☆

注：《Beyond the Bounds》中的部分歌词为芬兰语，因此那一部分未能制作字幕，请各位见谅。









恋爱游戏歌曲合集

歌名	游戏	演唱者	歌曲长度	珍藏度
在御旗之下	《樱大战物语 神秘的巴黎》主题曲	巴黎华击团	1:52	★★★★☆
今はただ望むものに	《君が望む永远》片头曲	栗林みな实	2:12	★★★★☆
なんとなく北へ	《向北 钻石星尘》主题曲	石原绘理子（等）	1:54	★★★★☆
萌えよ剑	《机动新撰组 萌芽之剑》主题曲	折笠爱（等）	1:50	★★★☆☆
SEVEN RAINBOW	《心跳回忆3 在约定的那个地方》主题曲	ZARD	2:00	★★★★☆







PS2日版游戏历史销量200强

文 RAIN & SOUL 编 SOUL

排名	游戏名	发行商 / 类型	价格 / 发售日	日版销量	美版销量
200	EyeToy:Play	SCE / ETC	6980日元 / 2004年2月11日	11万1922套	51万1884套
199	职业棒球精神2004	Konami / SPG	6800日元 / 2004年3月5日	11万2239套	—
198	超级机器人大战 特勤司令官	Banpresto / SLG	7800日元 / 2003年11月6日	11万2557套	—
197	毁灭（Extermination）	SCE / ACT	6800日元 / 2001年3月8日	11万2830套	15万5267套
196	乐胜！柏青哥宣言	Tecmo / ETC	5800日元 / 2003年10月23日	11万4832套	—
195	早安少女组之太空维纳斯	SME / MUG	6800日元 / 2001年1月11日	11万5049套	—
194	.hack//绝对包围 Vol.4	Bandai / RPG	5800日元 / 2003年4月10日	11万8229套	—
193	化解危机II	Namco / STG	6800日元 / 2001年10月2日	11万8406套	19万3902套
192	automodellista	Capcom / RAC	6800日元 / 2002年8月22日	11万8498套	8万4799套
191	漫画英雄对卡普空2	Capcom / FTG	6800日元 / 2002年9月19日	11万9012套	19万2231套
190	终极地带（Z.O.E）	Konami / ACT	开放价格 / 2002年9月19日	12万零656套	24万2571套
189	摩托GP	Namco / RAC	6800日元 / 2000年10月12日	12万1501套	5万1839套
188	魔界战记	日本一 / RPG	6800日元 / 2003年1月30日	12万2637套	4万5428套
187	实况力量职业棒球9 决定版	Konami / SPG	6800日元 / 2002年12月19日	12万3297套	—
186	信长野望·苍天录	Koei / SLG	9800日元 / 2003年1月30日	12万3435套	—
185	棒球2003	Konami / SPG	6800日元 / 2003年3月20日	12万3995套	—
184	涂鸦王国	Taito / RPG	6800日元 / 2002年3月20日	12万4037套	3527套
183	Wining Post 5	Koei / SLG	6800日元 / 2001年12月20日	12万5384套	—
182	怪物农场3	Tecmo / SLG	6800日元 / 2001年3月22日	12万5949套	7万8995套
181	职业棒球 JAPAN2001	Konami / SPG	6980日元 / 2001年11月8日	12万6705套	—
180	心跳回忆3	Konami / AVG	6800日元 / 2001年12月20日	12万8773套	—
179	捉猴2001	SCE / ACT	5800日元 / 2001年7月5日	12万9857套	—
178	柏青哥 ARUZE王国6	Aruze / ETC	6800日元 / 2001年12月13日	13万零943套	—
177	最终幻想XI：吉拉特的幻影	Square Enix / RPG	4179日元 / 2003年4月17日	13万2055套	—
176	装甲核心 连结	FromSoftware / ACT	7800日元 / 2004年3月18日	13万2177套	—
175	块魂	Namco / ACT	4500日元 / 2004年3月18日	13万2663套	—
174	DrumMannia	Konami / MUG	开放价格 / 2000年3月4日	13万3816套	—
173	柏青哥 斗魂传承 猪木祭	Success / ETC	5980日元 / 2004年5月13日	13万4468套	—
172	Evergrace	FromSoftware / RPG	6800日元 / 2000年4月27日	13万4863套	7万4449套
171	首都高Battle0	元气 / RAC	6800日元 / 2001年3月15日	13万5157套	53万7662套
170	罪恶装备X2	Sammy / FTG	6800日元 / 2002年12月12日	13万6629套	5万1864套
169	三洋柏青哥天堂8	Irem / ETC	6800日元 / 2003年3月27日	13万7635套	—
168	寂静岭2	Konami / AVG	6980日元 / 2001年9月27日	13万8217套	50万6283套
167	三国志VII	Koei / SLG	8800日元 / 2000年8月31日	13万9689套	4万5639套
166	街道Battle	元气 / RAC	6800日元 / 2003年2月27日	14万零47套	—

200～166

◆"《寂静岭》系列"原本是Konami用来挑战《生化危机》的，不过在日本遭到惨败，其后的几款续作在日本的销量也一直没有起色。好在欧美市场对于这款既恐怖又血腥的游戏非常欢迎，从《寂静岭2》（排名168）开始，该系列的重点就转移到了欧美市场。

◆《最终幻想XI》初上市时销售不利。不过以创新精神著称的Square再次证明了他们的高瞻远瞩，在《FF11》销量突破30万达到损益平衡后，网络游戏长期可持续发展的优势开始逐渐显露。目前Square Enix正在享受来自《FF11》源源不绝的注册费用收入，同时定期推出一些资料片获取更大的收益。《吉拉特的幻影》（排名177）销量令人满意，相信《普罗玛西亚的咒缚》也不会令人失望。

◆《EyeToy》在索尼的PS2全球战略中占有重要地位，是吸引Light User的重要法宝。不过《EyeToy: Play》（排名200）在日本出师不利，仅仅卖出了11万套。当初这款游戏在欧洲发售时狂卖了200多万套，用摄像头玩游戏的理念大受好评。目前SCE正在积极准备"EyeToy"相关游戏阵容，大批一线游戏发行商的对应游戏频繁推出，相信在日本的人气也将会逐步提升。

◆2000年Konami公布了一款"超火爆高速机器人动作游戏"《终极地带》，小岛秀夫与新川洋司这对黄金搭档的联手让人期待不已，当时Konami对于这款游戏的宣传也仅次于《潜龙谍影2》。可惜游戏发售后销量停滞不前，最后只卖出了12万套，在美国的销量也无法令人满意。2003年2月推出的续作销量更是跌到了8万套。

◆2001年8月30日，Konami召开发布会宣布"《心跳回忆》系列"销量突破300万套，同时公布了PS2版的《心跳回忆3》。这款游戏采用了独特的T.R卡通渲染技术，Konami信心满满地预计游戏销量将会在50万套以上，结果首周销量不足6万套，最终销量也不足15万。"《心跳回忆》系列"自此就开始一蹶不振。

◆《automodellista》（排名192）是一款采用了卡通渲染技术的另类赛车游戏，也是Capcom的首款3D赛车游戏。可能是制作经验不足，本作在操作性方面存在不少缺陷，十来万的销量可以说是预料之中。

■百万销量作品共有多少？

白金	11款（100万以上销量）
金奖	33款（50万以上，100万以下销量）
银奖	36（30万以上，50万以下销量）
铜奖	120款（30万以下销量）



NO.198 NO.197 NO.193 NO.190 NO.179 NO.177 NO.168 NO.167

倒数自PS2诞生以来在日本最热销的200款PS2游戏！

统计时间：2000年3月4日～2004年7月1日

165～131

◆D3 Publisher是一家专门开发价格在1500到2500日元之间廉价游戏的发行商，多数游戏都有着相当不错的想象力，不过内容都相对较短，且制作比较粗糙。不过偶尔也会有一些投资较大、并且进行大规模宣传的游戏。《密涅瓦计划》（排名134）就是一款曾引起大规模关注的游戏。这款游戏采用性感女星藤原纪香为主角，并且邀请藤原纪香做广告。虽然游戏本身继承了D3一向制作粗糙的传统，不过依然有不少玩家为了看到游戏里的藤原纪香而争相购入。

◆Namco的《灵魂能力Ⅱ》（排名160）虽然在日本只卖了十几万套，不过拜跨平台化战略所赐，这款游戏3大版本全球总销量达到了300多万套，其中多数销量都集中在欧美市场。曾经被《Fami通》评为满分的《灵魂能力》又成了Namco一个“墙内开花墙外香”的典型案例。

◆在1980年代末，PC-E版《天外魔境》是一款引起轰动的游戏。在当时这款游戏100多人的制作规模简直是匪夷所思的，而游戏中大量穿插的动画和真人配音也是其他以卡带为媒体的游戏难以想象的。到《天外魔境Ⅱ》时制作组阵容更是提高到200多人。相比之下PS2复刻版《天外魔境Ⅱ》（排名142）耗费的预算和资源要小得多，不过销量也是不错的。如果当时的PC-E有PS2一样高的普及率，如今日本市场上或许就会有三大RPG了。

◆Capcom的《龙战士》系列在日本一直处于相当尴尬的位置，从SFC时代开始，“《龙战士》系列”就以其出色的制作水平而受到了大批铁杆Fans的支持。然而系列游戏在销量上却总是没能有太大突破，到了PS2的《龙战士Ⅴ》（排名165）更是跌到了区区14万套的销量，在美国方面更是不足4万套。作为Capcom RPG代表作的“《龙战士》系列”目前正岌岌可危。

◆《杰克与达斯特》是SCEA在2001年重点打造的大作，也是PS2上平台动作游戏的代表性作品，其重要性相当于PS上的“《古惑狼》系列”。《杰克与达斯特》在美国销量高达160万套，而到了日本仅仅卖出了不到15万套。除了美日玩家口味的差异外，日本市场的不景气也是重要原因。平台动作游戏是从日本兴起的，然而近几年这类游戏在日本几乎无人问津。

■哪一年的上榜游戏最多？

2000年	21款	2003年	55款
2001年	35款	2004年	26款
2002年	62款		

排名	游戏名	发行商	价格	类型	发售日	日版销量	美版销量
165	龙战士Ⅴ	Capcom	6800日元	RPG	2002年11月14日	14万零73套	3万7926套
164	信长之野望：岚世记	Koei	9800日元	SLG	2002年4月4日	14万2172套	—
163	2002FIFA世界杯	EA	5800日元	SPG	2002年5月2日	14万3122套	16万9286套
162	.hack//侵食污染 Vol.3	Bandai	5800日元	RPG	2002年12月12日	14万3353套	—
161	一步神拳 胜利的拳手（冠军版）	ESP	2800日元	SPG	2002年6月27日	14万4158套	—
160	灵魂能力Ⅱ	Namco	6800日元	FTG	2003年3月27日	14万4948套	50万9648套
159	荒野兵器 代号：F	SCE	6800日元	RPG	2003年11月27日	14万5126套	—
158	星之海洋3 导演剪辑版	Square Enix	6800日元	RPG	2004年1月22日	14万5151套	—
157	杰克与达斯特	SCEA	5800日元	ACT	2001年12月20日	14万5151套	159万零385套
156	潜龙谍影2：实体	Konami	6800日元	ACT	2002年12月19日	14万7055套	10万5900套
155	灵武战记	日本一	6800日元	S·RPG	2004年1月22日	14万8295套	—
154	绝体绝命都市	Irem	6800日元	AVG	2002年4月25日	14万9110套	8846套
153	最终幻想XI	Square Enix	7800日元	RPG	2002年5月16日	15万零79套	183,696
152	荣誉勋章 前线	EA	6800日元	FPS	2002年10月24日	15万2966套	205万9385套
151	全明星职业摔跤2	Square Enix	6800日元	SPG	2001年11月22日	15万3505套	—
150	筋肉人 新世纪	Bandai	6800日元	FTG	2004年4月22日	15万5085套	—
149	乔乔的奇妙冒险 黄金旋风	Capcom	6800日元	ACT	2002年7月25日	15万5795套	—
148	三国志战记	Koei	6800日元	SLG	2002年2月14日	15万6705套	4万6764套
147	最终幻想X Mega Hits！版	Square Enix	5040日元	RPG	2003年1月16日	15万9640套	—
146	蚊	SCE	5800日元	ACT	2001年6月21日	16万零217套	3万8847套
145	波波罗古罗伊斯 最初的冒险	SCE	6800日元	RPG	2002年6月20日	16万零487套	—
144	高尔夫天堂	T&p	5800日元	SPG	2000年3月23日	16万1624套	13万1097套
143	装甲核心3 寂静的战线	FromSoftware	6800日元	ACT	2003年1月25日	16万2143套	745套
142	天外魔境Ⅱ	Hudson	4980日元	RPG	2003年10月2日	16万2314套	—
141	Itadaki街道3	Square Enix	6800日元	TAB	2002年2月28日	16万3659套	—
140	剑豪2	元气	6800日元	ACT	2002年6月27日	16万5415套	—
139	火热噗哟噗哟	SEGA	4980日元	PUZ	2004年2月4日	16万5968套	—
138	新世纪EVA2	Bandai	6800日元	SLG	2003年11月20日	16万6529套	—
137	实战柏青哥必胜法！上班族金太郎	Sammy	3800日元	ETC	2003年3月20日	16万6641套	—
136	半熟英雄对3D	Square Enix	6800日元	S·RPG	2003年6月26日	16万9421套	—
135	烟花（Fantavision）	SCE	5800日元	PUZ	2000年3月9日	17万3052套	9万零16套
134	密涅瓦计划	D3 Publisher	6800日元	ACT	2002年8月22日	17万4506套	—
133	实况超明星足球2000	Konami	开放价格	SPG	2000年8月3日	17万5293套	—
132	怪物农场4	Tecmo	6800日元	SLG	2003年8月14日	18万3784套	1785套
131	三国志Ⅷ	Koei	9800日元	SLG	2002年1月24日	18万3811套	795套



NO.165 NO.160 NO.158 NO.156 NO.153 NO.149 NO.142 NO.135

130～91

排名	游戏名	发行商	类型	价格	发售日	日版销量	美版销量
130	街头霸王 EX3	Capcom	FTG	6800 日元	2000 年 3 月 4 日	18 万 3975 套	23 万 4025 套
129	全明星职业摔跤	Square Enix	SPG	6800 日元	2000 年 6 月 8 日	18 万 5616 套	—
128	妖精战士 精灵之黄昏	SCE	RPG	5800 日元	2003 年 3 月 20 日	18 万 5862 套	3 万 1292 套
127	装甲核心 2 另一个年代	FromSoftware	STG	6800 日元	2001 年 4 月 12 日	18 万 9636 套	8 万 6590 套
126	实战柏青哥必胜法!	Sammy	ETC	3800 日元	2002 年 7 月 18 日	18 万 9909 套	—
125	.hack// 恶性变异 Vol.2	Bandai	RPG	5800 日元	2002 年 9 月 19 日	19 万 1463 套	7 万 6587 套
124	太鼓之达人 兴奋的动作节	Namco	MUG	3675 日元	2003 年 12 月 18 日	19 万 5159 套	—
123	实况力量职业棒球 10 超决定版 2003	Konami	SPG	6980 日元	2003 年 12 月 18 日	19 万 8185 套	—
122	决战 2	Koei	SLG	7800 日元	2001 年 3 月 29 日	19 万 9389 套	7 万 9772 套
121	首都高 Battle01	元气	RAC	6800 日元	2003 年 7 月 24 日	20 万 1001 套	—
120	古惑狼 4	Konami	ACT	6800 日元	2001 年 12 月 20 日	20 万 3849 套	144 万 1283 套
119	装甲核心 2	FromSoftware	ACT	6800 日元	2000 年 8 月 3 日	20 万 5107 套	22 万零 546 套
118	一步神拳 2 胜利之路	ESP	SPG	6800 日元	2004 年 1 月 29 日	20 万 8208 套	—
117	异度传说 二章：善恶的彼岸	Namco	RPG	6980 日元	2004 年 6 月 24 日	21 万 4331 套	—
116	Shinobi 忍	SEGA	ACT	6800 日元	2002 年 12 月 5 日	21 万 4774 套	25 万 4321 套
115	侍道 2	Spike	AVG	6800 日元	2003 年 10 月 9 日	21 万 4801 套	—
114	机动战士高达 Seed	Bandai	ACT	6800 日元	2003 年 7 月 31 日	21 万 9102 套	—
113	瑞奇与叮当 2	SCE	ACT	5800 日元	2003 年 12 月 11 日	22 万 3535 套	53 万 9191 套
112	装甲核心 3	FromSoftware	ACT	6800 日元	2002 年 4 月 4 日	22 万 4964 套	11 万 9700 套
111	创造职业棒球会！ 2	SEGA	SPG	6800 日元	2003 年 2 月 13 日	22 万 6151 套	—
110	召唤之夜 3	Banpresto	RPG	6800 日元	2003 年 8 月 7 日	23 万零 299 套	—
109	樱大战 炽热之血	SEGA	AVG	6800 日元	2003 年 2 月 27 日	23 万 5622 套	—
108	格兰蒂亚 Xtreme	Square Enix	RPG	7800 日元	2002 年 1 月 31 日	23 万 6369 套	5 万零 775 套
107	吉翁前线 机动战士高达 0079	Bandai	SLG	6800 日元	2001 年 9 月 6 日	23 万 9050 套	6 万 8420 套
106	最终幻想 X 国际版	Square Enix	RPG	7800 日元	2002 年 1 月 31 日	24 万零 940 套	—
105	鲁邦三世 魔术王的遗产	Banpresto	AVG	6800 日元	2002 年 11 月 28 日	24 万零 953 套	—
104	龙背上的骑兵	Square Enix	RPG	6800 日元	2003 年 9 月 11 日	24 万 1014 套	9 万 1078 套
103	热中！职业棒球 2002	Namco	SPG	6800 日元	2002 年 4 月 18 日	24 万 1891 套	—
102	前线任务 4	Square Enix	S・RPG	6800 日元	2003 年 12 月 18 日	24 万 2438 套	—
101	侍道	Spike	AVG	6800 日元	2002 年 2 月 7 日	24 万 2891 套	8 万 9072 套
100	风云 新撰组	元气	ACT	6800 日元	2004 年 1 月 22 日	24 万 2893 套	—
99	J 联盟创造职业球会！ '04	SEGA	SPG	6800 日元	2004 年 6 月 24 日	24 万 3231 套	—
98	真・女神转生 III	Atlus	RPG	7800 日元	2003 年 2 月 20 日	24 万 5520 套	—
97	暗黑编年史	SCE	RPG	5800 日元	2002 年 11 月 28 日	25 万零 38 套	19 万 6268 套
96	天诛叁	FromSoftware	ACT	6800 日元	2003 年 4 月 24 日	25 万零 383 套	33 万 2638 套
95	FIFA 足球：世界锦标赛	EA	SPG	6800 日元	2000 年 5 月 25 日	25 万 2358 套	—
94	钢之炼金术师 无法飞翔的天使	Square Enix	RPG	6800 日元	2003 年 12 月 25 日	25 万 2651 套	—
93	.hack// 感染扩大 Vol.1	Bandai	RPG	5800 日元	2002 年 6 月 20 日	25 万 4844 套	36 万 6837 套
92	火影忍者 木之叶英雄	Bandai	ACT	6800 日元	2003 年 10 月 23 日	26 万 3980 套	—
91	最终幻想 X-2 国际版 + 最终任务	Square Enix	RPG	6800 日元	2004 年 2 月 19 日	26 万 5636 套	111 万 9607 套

■哪种游戏类型最容易热销?

看来还是ACT，不过现代的ACT绝不同于以往的2D卷轴穿版型游戏，ACT被赋予了更多的含义，如《潜龙谍影》、《鬼泣》、《真・三国无双》等，都是不同理念的ACT。

类型	数量	类型	数量
ACT	46	A・RPG	8
SPG	34	S・RPG	7
RPG	29	MUG	6
SLG	16	TAB	4
FTG	13	STG	2
AVG	11	PUZ	2
ETC	11	FPS	1
RAC	10		

■在美国最畅销的10款日版游戏?

以下就是日版游戏在美国最受欢迎的10款作品，基本上都是在美国的销量远远大于在日本的销量，其中在美日所受“待遇”最相近的，应该算是《最终幻想X》。

4	GT 赛车 3 A 规格	143 万 8743 套	347 万 1837 套
1	最终幻想 X	229 万 4640 套	209 万 9665 套
15	潜龙谍影 2：自由之子	83 万 2719 套	200 万 8501 套
14	王国之心	84 万 497 套	198 万 7303 套
30	龙珠 Z：武道会	54 万 3312 套	154 万 2814 套
65	皇牌空战 4	35 万 7742 套	135 万 8548 套
49	铁拳 TT	45 万 7340 套	131 万 7201 套
2	最终幻想 X-2	194 万 1727 套	111 万 9607 套
27	鬼泣	56 万 9763 套	106 万 476 套
75	铁拳 4	31 万 8920 套	102 万 7608 套

◆“《妖精战士》系列”是SCE的最强原创RPG，在PS上的1、2两作销量都超过100万套，不过到了PS2上的《妖精战士 精灵的黄昏》（排名128）居然退到了十几万套的水平。不知道最新作《妖精战士 世代》能否重振雄风。

◆《Shinobi忍》是为达人级玩家量身定做的硬派动作游戏（胜负师乱入做踮脚尖交叉手臂状），由于市场受众群有限注定无法在销量上有太大突破。不过美日两地将近50万套的销量令人欣慰，说起来近年来世嘉销量超过50万的游戏已经不多了……

◆《钢之炼金术师》的动画和漫画近来在日本大红大紫，带动着《少年GanGan》的发行量稳步提升，让Square Enix的出版业务业绩飚升，上一财年达到了65亿日元的销售额，创下了新记录。游戏版《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》（排名94）销售成绩也相当令人满意。

◆《真・女神转生III》（排名98）与前作相隔十年，然而这款十年磨一剑的新作销量却不足25万套。想当年《真・女神转生》可是号称有望成为日本第三大RPG的游戏系列啊！



NO.130 NO.112 NO.108 NO.107 NO.104 NO.102 NO.100 NO.98

90～51

◆原Square《异度装甲》制作组跳槽Namco后就开始了《异度传说》（排名51）的开发，这个气势磅礴的RPG系列在剧情上确实是强到没法说，不过制作水平毕竟还是无法与FF之类超大作相比，能够在美日两地同时获得40多万套的成绩也算是令人满意的了。《异度传说 二章》（排名117）刚刚上市也获得了20多万套的销量，不知道该作的美版是否会再创新高。

◆GB的《魔界塔士 沙加》是Square第一款突破百万销量的游戏，"《沙加》系列"曾经在Square社内的重要性甚至不次于FF，PS2上的这款《无尽的沙加》（排名52）居然只卖出40多万套，实在是令人失望。

◆Capcom宣布"《生化危机》系列"NGC独占后，玩家们原本都不再指望能够在PS2上再见到该系列的身影，网络版《生化危机：逃出生天》（排名53）的公布因此就显得格外令人欣喜。网络化的设定使其注定无法在销量上获得太大成功，不过40多万套的销量对于一款网络游戏而言还是相当不错。这款游戏实现了AVG的完美网络化，为今后其他厂商制作网络AVG游戏指明了方向，意义不次于当初的《生化危机》原作

◆"高达"不愧是日本的国民级机器人，大批相关游戏遍布于PS2销量200强内。由于拥有非常稳定的用户群，"高达"相关游戏虽然很多，不过一般都不用担心销量问题。拥有众多知名动漫品牌的Bandai实力不容小觑，难怪任天堂对该公司充满了兴趣，屡次大规模收购其股票。

◆"《横行霸道》系列"在欧美"横行霸道"，气势更胜日本的DQ。不过美国与日本玩家的口味毕竟有很大不同，Capcom将这款游戏引进日本后并没有引起日本玩家太大的关注。不过两款游戏（分别位列60和70名）在能够在日本取得70多万套的销量也算是对得起"GTA"这一品牌的盛誉了。

◆《决战》（排名63）是Koei的转型之作，从这款游戏开始，Koei的游戏风格从强调战略性逐渐转为强调感观刺激。如今看来，Koei适应市场需求的这次转型确实取得了巨大成功。

◆曾经信誓旦旦"DC独占"的《生化危机 代号：维罗尼卡》（排名71）最终还是推出了PS2的"完全版"，虽然被人批评为"墙头草"，Capcom此举也可说是无可奈何，而PS2版全球100多万套的销量也证明了"利益至上"这条商场上不变的真理。

◆Namco"《铁拳》系列"的影响力似乎已经完全转移到美国市场，日版《铁拳TT》和《铁拳4》的销量都不及美版的三分之一。或许Namco确实应该好好考虑一下在美国率先推出《铁拳5》了。

排名	游戏名	发行商 / 类型	价格 / 发售日	日版销量	美版销量
90	实战柏青哥必胜法！猛兽王S	Sammy / SLG	3800日元 / 2002年12月19日	26万5824套	—
89	头文字D Special Stage	SEGA / RAC	6800日元 / 2003年6月26日	26万7091套	—
88	怪物猎人	Capcom / ACT	6800日元 / 2004年3月11日	26万7661套	—
87	捉猴啦！2	SCE / ACT	5800日元 / 2002年7月18日	26万9368套	—
86	荒野兵器3	SCE / RPG	6800日元 / 2002年3月14日	27万3318套	9万4358套
85	实况力量职业棒球8	Konami / SPG	6800日元 / 2001年8月30日	27万5293套	—
84	热中！职业棒球2003	Namco / SPG	6800日元 / 2003年4月3日	27万8079套	—
83	Capcom VS. SNK 2 千禧之战	Capcom / ACT	6800日元 / 2001年9月13日	28万9049套	17万6298套
82	实战柏青哥必胜法！兽王)	Sammy / SLG	3800日元 / 2001年10月26日	29万1768套	—
81	真·三国无双3 帝国	Koei / ACT	4494日元 / 2004年3月18日	29万7395套	—
80	真·三国无双	Koei / ACT	6800日元 / 2000年8月3日	30万2101套	19万9662套
79	人鱼 禁断的宠物	ASCII / SLG	6800日元 / 2001年11月15日	30万3661套	—
78	大众高尔夫3 Mega Hits！版	SCE / SPG	4179日元 / 2002年7月18日	30万4574套	—
77	桃太郎电铁12	Hudson / TAB	6800日元 / 2003年12月11日	31万零614套	—
76	实况力量职业棒球7	Konami / SPG	开放价格 / 2000年7月6日	31万1772套	—
75	铁拳4	Namco / FTG	6800日元 / 2002年3月28日	31万8920套	102万7608套
74	One Piece：伟大的战斗3	Bandai / FTG	6800日元 / 2003年12月11日	31万9711套	—
73	机动战士高达	Bandai / ACT	6800日元 / 2000年12月21日	32万9439套	13万零663套
72	GT赛车概念版2001东京	SCE / RAC	3360日元 / 2002年1月1日	33万4218套	—
71	生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	Capcom / AVG	6800日元 / 2001年3月22日	33万7761套	85万3331套
70	横行霸道3	Capcom / ACT	6800日元 / 2003年9月25日	33万8927套	535万9004套
69	死或生2	Tecmo / FTG	6800日元 / 2000年3月30日	34万1362套	22万6491套
68	一步神拳 胜利的拳手	ESP / SPG	6800日元 / 2000年12月14日	34万2117套	3万6973套
67	保镖	Square Enix / ACT	6800日元 / 2000年12月23日	34万5984套	24万1934套
66	恐怖惊魂夜2	Chun Soft / AVG	6800日元 / 2002年7月18日	35万1608套	—
65	皇牌空战4	Namco / STG	6800日元 / 2001年9月13日	35万7742套	135万8548套
64	王国之心 最终混合版	Square Enix / RPG	6800日元 / 2002年12月26日	35万8130套	—
63	决战	Koei / SLG	6800日元 / 2000年3月4日	36万3277套	21万7755套
62	机动战士高达 基连的野望	Bandai / SLG	6800日元 / 2002年6月2日	37万1436套	—
61	太鼓之达人 满是新曲的春祭	Namco / MUG	4500日元 / 2003年3月27日	37万3205套	—
60	横行霸道：罪恶都市	Capcom / ACT	6800日元 / 2004年5月20日	37万4518套	597万3585套
59	幻想水浒传III	Konami / RPG	6800日元 / 2002年7月11日	37万7729套	—
58	我的暑假2 海的冒险篇	SCE / AVG	5800日元 / 2002年7月11日	38万零453套	—
57	机动战士高达战记	Bandai / ACT	6800日元 / 2002年8月1日	38万1976套	—
56	SD高达G世纪SEED	Bandai / SLG	5800日元 / 2004年2月19日	40万5852套	—
55	实况力量职业棒球9	Konami / SPG	6800日元 / 2002年7月18日	42万3813套	—
54	世界足球 胜利十一人5 最终进化版	Konami / SPG	6800日元 / 2001年12月13日	42万9270套	—
53	生化危机 逃出生天	Capcom / AVG	6800日元 / 2003年12月11日	43万7681套	—
52	无尽的沙加	Square Enix / RPG	6800日元 / 2002年12月19日	43万8413套	1万7136套
51	异度传说 第一章：力的意志	Namco / RPG	7800日元 / 2002年2月28日	45万3853套	43万9886套



NO.88 NO.80 NO.75 NO.69 NO.67 NO.65 NO.53 NO.51



TOP 50～21

排名	游戏名	发行商 类型	价格 发售日	日版销量	美版销量
50	鬼泣 2	Capcom ACT	7800 日元 2003 年 1 月 30 日	45 万 6824 套	42 万 2579 套
49	铁拳 TT	Namco FTG	6800 日元 2000 年 3 月 30 日	45 万 7340 套	131 万 7201 套
48	桃太郎电铁 11	Hudson TAB	6800 日元 2002 年 12 月 5 日	46 万 3492 套	—
47	剧空间职业棒球	Square Enix SPG	6800 日元 2000 年 9 月 7 日	48 万 2061 套	—
46	真・三国无双 3 猛将传	Koei ACT	4494 日元 2003 年 9 月 25 日	49 万 1359 套	4808 套
45	超级机器人大战 MX	Banpresto S・RPG	7980 日元 2004 年 5 月 27 日	49 万 8817 套	—
44	龙珠 Z：武道会 2	Bandai ACT	6800 日元 2004 年 2 月 5 日	50 万 4759 套	82 万 6887 套
43	实况力量职业棒球 10	Konami SPG	6980 日元 2003 年 7 月 17 日	50 万 5313 套	—
42	世界足球 胜利十一人 5	Konami SPG	开放价格 2001 年 3 月 15 日	50 万 5694 套	—
41	桃太郎电铁 X	Hudson TAB	6800 日元 2001 年 12 月 13 日	50 万 6239 套	—
40	J 联盟创造职业球会！ 3	SEGA SPG	6800 日元 2003 年 6 月 5 日	50 万 7873 套	—
39	第 2 次超级机器人大战 α	Banpresto S・RPG	7980 日元 2003 年 3 月 27 日	51 万 1517 套	—
38	特鲁尼克大冒险 3	Square Enix RPG	6800 日元 2002 年 10 月 31 日	51 万 3796 套	—
37	世界足球 胜利十一人 7 国际版	Konami SPG	6980 日元 2004 年 2 月 19 日	52 万 1610 套	1 万零 405 套
36	J 联盟创造职业球会！ 2002	SEGA SPG	6800 日元 2002 年 3 月 7 日	53 万 2060 套	—
35	星之海洋 3	Square Enix RPG	7800 日元 2003 年 2 月 27 日	53 万 3373 套	—
34	SD 高达 G 世纪 Neo	Bandai S・RPG	6800 日元 2002 年 11 月 28 日	53 万 7229 套	—
33	鬼武者 3	Capcom ACT	6980 日元 2004 年 2 月 26 日	53 万 7485 套	11 万 5038 套
32	瑞奇与叮当	SCE ACT	5800 日元 2002 年 12 月 3 日	53 万 8029 套	88 万 7194 套
31	VR 战士 4	SEGA FTG	6800 日元 2002 年 1 月 31 日	54 万 1973 套	62 万零 299 套
30	龙珠 Z：武道会	Bandai FTG	6800 日元 2003 年 2 月 13 日	54 万 3312 套	154 万 2814 套
29	达比马厩 04	Enterbrain ETC	6800 日元 2004 年 4 月 22 日	55 万 2118 套	—
28	太鼓之达人 惊人的三代目	Namco MUG	4500 日元 2003 年 10 月 30 日	56 万 5464 套	—
27	鬼泣	Capcom ACT	6800 日元 2001 年 8 月 23 日	56 万 9763 套	106 万零 476 套
26	机动战士高达：相会在宇宙	Bandai STG	6980 日元 2003 年 9 月 4 日	57 万 7972 套	—
25	山脊赛车 V	Namco RAC	6800 日元 2000 年 3 月 4 日	61 万 1507 套	18 万 2663 套
24	实战柏青哥必胜法！北斗神拳	Sammy ETC	3800 日元 2004 年 5 月 27 日	61 万 4721 套	—
23	世界足球 胜利十一人 6 最终进化版	Konami SPG	6800 日元 2002 年 12 月 12 日	63 万零 793 套	5 万 8129 套
22	超级机器人大战 Impact	Banpresto S・RPG	7800 日元 2002 年 3 月 28 日	63 万 2536 套	—
21	机动战士高达：幽谷对泰坦斯	Bandai ACT	6800 日元 2003 年 12 月 4 日	63 万 8667 套	—

◆Konami的“《胜利十一人》系列”经过多年的打拼终于在销量上也具备了与EA的“《FIFA》系列”抗衡的实力，另外WE系列在作为足球重镇的欧洲影响力也越来越高，体育游戏类型方面罕逢敌手的EA对于Konami这位强势对手想必也是非常头疼。

◆与“《生化危机》系列”一样，“《鬼武者》系列”也是在第2代时达到了系列的巅峰。不过与《生化危机》相比，《鬼武者》的影响力显然还有所不足。目前《鬼武者》三部曲已经完结，不过从多种迹象来看，Capcom应该会再推出续作。希望《鬼武者4》能够有更好的表现。

◆“《潜龙谍影》系列”全球总销量超过1500万套，不过在日本该系列却总是不瘟不火，连个百万销量也没能拿下。难怪小岛秀夫在接受欧美记者采访时屡次表示对日本游戏业不满。相信《潜龙谍影3：食蛇者》也将会以欧美市场为主。

◆“《传说》系列”在保留RPG传统感觉的同时又融入了动作游戏的爽快感，自诞生之日起就注定要在游戏业内大放异彩。不过该系列销量总是无法突破百万，要成为FF、DQ那样的超大作还有很长的路要走。不知道PS2版《仙乐传说》和《重生传说》会卖出多少套。

◆《鬼泣》（排名27）在美国的影响力要远远高于日本本土，美国玩家本来就比较喜欢动作游戏，《鬼泣》这种酷得一塌糊涂的游戏更是让人看得舒服玩得畅快。除了本身不错的销量外，《鬼泣》那为了耍酷而存在的动作对游戏开发者也有着很大的启迪意义。可惜《鬼泣2》制作水平一般，差点让前作培养起来的名声毁于一旦，希望《鬼泣3》能够重振声威。

◆2002年底，《星之海洋3》与《宿命传说2》这两大RPG的对决成为业内最为人津津乐道的话题，“星海”是几位原“传说”开发者跳槽到Enix之后开发的，两个系列间的恩怨纠缠由来已久。有人说《星之海洋3》的延期是为了避《宿命传说2》之锋芒，暂且不管其中真正的缘由，销量才是明证，“《传说》系列”的人气就是比“星海”高。





TOP 20

◆DQ不愧为日本国民RPG，虽然之前有调查指出，DQ在日本青少年中的认知度已经大不如前，不过不可否认的是该系列的销量一直都在提升。《DQ7》创下了系列最高销量，PS2的《DQ5》复刻版（排名第3）也创下了系列复刻版的最高销量。不知道DQ8是否会再创新高呢？

◆“《GT赛车》系列”是全球知名度最高的赛车游戏系列，每一款都有1千万套左右的销量，因此“《GT赛车》系列”其实才是PS系主机上的游戏软件之王。从以上数据是否会觉得《GT赛车3》（排名第4）不可能达到千万级销量？事实上由于统计渠道问题，统计店头实际销量难免会有疏漏，因此只能作为参考。根据SCE发布的数据，《GT赛车3》加上其后的概念车版，全球出货量确实是1300万套。比FF和DQ都要高上许多。而试玩版性质的《GT赛车4：序幕篇》（排名18）销量也达到了70多万套，实在是令人惊讶。

◆《真·三国无双2》（排名第9）是Koei第一款突破百万销量的游戏，而《真·三国无双3》（排名第5）更是进入了PS2销量前5强，加上《猛将传》以及海外销量，这款游戏的销量达到了200多万套。靠《三国志》和《信长野望》起家的Koei如今终于媳妇熬成婆，正式跨入了一线第三方软件商的行列。6月初，Koei发表了叫做“Vision 2006”的三年计划，大规模开拓海外市场，预计在2006年收入提升88%。

◆Namco的《太鼓之达人》（排名20）是一款无意插柳之作，2002年10月首作发售后差点卖到断货，最终70多万套的销量几乎与同时期的RPG大作《宿命传说2》持平。看来创意依然是游戏的关键，玩家关心的毕竟还是游戏好不好玩，而不是游戏的开发成本。

◆《王国之心》（排名14）是角色魅力的完美诠释，Square与迪士尼旗下明星的大力加盟是本作的最大卖点。虽然曾经遭到三上真司的公开批判，《王国之心》商业上的成功是绝对不容忽略的。这款游戏全球400多万套的销量也使其成为Square Enix继FF和DQ之后的第三大游戏品牌。

排名	游戏名	发行商	价格	类型	发售日	日版销量	美版销量
20	太鼓之达人	Namco	6980日元	MUG	2002年10月24日	72万2797套	—
19	真·三国无双2 猛将传	Koei	4179日元	ACT	2002年8月29日	72万7488套	9万1445套
18	GT赛车4 序幕篇	SCE	3129日元	RAC	2003年12月4日	74万6967套	—
17	宿命传说2	Namco	6800日元	RPG	2002年11月28日	76万2861套	—
16	机动战士高达：联邦对吉翁DX	Bandai	6800日元	ACT	2001年12月6日	80万7698套	8万3482套
15	潜龙谍影2：自由之子	Konami	6800日元	ACT	2001年11月29日	83万2719套	200万8501套
14	王国之心	Square Enix	6800日元	RPG	2002年3月28日	84万零497套	198万7303套
13	大众高尔夫3	SCE	4980日元	SPG	2001年7月26日	92万1901套	65万7606套
12	鬼武者	Capcom	7800日元	ACT	2001年1月25日	92万7534套	77万5285套
11	战国无双	Koei	6800日元	ACT	2004年2月11日	100万2312套	6万5471套
10	鬼武者2	Capcom	6800日元	ACT	2002年3月7日	100万3874套	41万2541套
9	真·三国无双2	Koei	6800日元	ACT	2001年9月20日	104万2819套	41万9042套
8	大众高尔夫4	SCE	5800日元	SPG	2003年11月27日	107万5929套	—
7	世界足球 胜利十一人7	Konami	6980日元	SPG	2003年8月7日	108万5082套	1万零405套
6	世界足球 胜利十一人6	Konami	6800日元	SPG	2002年4月25日	111万6786套	5万8129套
5	真·三国无双3	Koei	6800日元	ACT	2003年2月27日	117万8455套	39万4258套
4	GT赛车3 A规格	SCE	6800日元	RAC	2001年4月26日	143万8743套	347万1837套
3	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	7800日元	RPG	2004年3月25日	157万6243套	—
2	最终幻想X-2	Square Enix	7800日元	RPG	2003年3月13日	194万1727套	111万9607套
1	最终幻想X	Square Enix	8800日元	RPG	2001年7月19日	229万4640套	209万9665套

◆日本不愧为RPG王国，PS2销量200强前三甲居然全部由RPG囊括。之前PS主机上销量最高的三款游戏同样是RPG，并且同样是FF和DQ。PS版《勇者斗恶龙VII》，是DQ史上销量最高的，达到了破纪录的400万套，也就是业内所说的怪物级“四白金销量”。其次是《最终幻想VIII》，销量为363万套；再次为《最终幻想VII》，销量为328万套。然而如今的PS2上却连一款300万级游戏都没有，看来只有等待《勇者斗恶龙VIII》创造新的奇迹。

◆“《最终幻想》系列”自从在《FF8》上达到巅峰之后，系列销量就开始持续下滑，《FF9》为282万套，到了《FF10》更是降到了229万套。不过必须指出的是，这里所说的仅仅是日本的情况。《FFX》（排名第一）加上《FFX-2》（排名第2）以及《国际版+最终任务》（排名91）目前全球销量已经突破1000万套，而这两款游戏采用的完全是同一个引擎，并且两款游戏加起来的开发费用也只不过与之前的FF7大体相当，因此完全可以将其视为一款游戏。如此看来Square最初宣布的“销量突破1000万套”也算是达成了。



文 Fullcodes.com 编 多边形

PlayStation2的新热点
——网络游戏和硬盘游戏

笔者个人认为PlayStation2现在和将来的热点是网络游戏和硬盘游戏，所以这次我们将围绕这两大热门话题展开讨论，本文共分为4个部分。第一部分是网络游戏方面，我们会说到网络适配器的安装，网络游戏的介绍，在线功能的应用。第二部分介绍一下HD Advance管理的硬盘游戏，包括如何安装硬盘游戏，游戏兼容性问题等等。第三部分介绍PC与PlayStation2的联机问题，最后我们还会对PlayStation2的开发做一个非常简单的介绍。另外，在文中提到的一些软件和文件都可以在www.fullcodes.com下载。

PlayStation2 网络游戏方面

PlayStation2 网络适配器安装

PlayStation2网络适配器作用一般来说主要有四个：

1.PlayStation2网络游戏。需要通过它才能联网，和PC的网卡是一个概念。

2.PlayStation2硬盘游戏。玩硬盘游戏的也必须用到它作为硬盘与PS2主机的连接物。

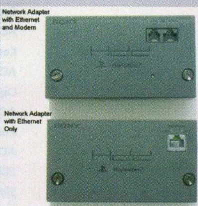
3.PlayStation2开发。PlayStation2的某些开发环境会用到网络适配器。

4.PlayStation2其他在线功能。比如在线更新，聊天室，论坛功能等。

PlayStation2 网络适配器安装准备

Network Adaptor。PlayStation2的网络适配器。

PlayStation2网络适配器有两种接口类型：Ethernet/Modem和Ethernet。美版的网络适配器是Ethernet/Modem接口，而日版/欧版的只有Ethernet接口。在后面硬盘游戏的安装我们会提到美版的网络适配器兼容性比日版/欧版的网络适配器兼容性略好，所以我们推荐玩家们使用Ethernet/Modem双接口的美版网络适配器。



▲推荐使用美版网络适配器

PlayStation2网络适配器不存在区域版本的问题，美版网络适配器可以用在欧版主机上，同样欧版的网络适配器也可以被用在美版的PS2主机上。

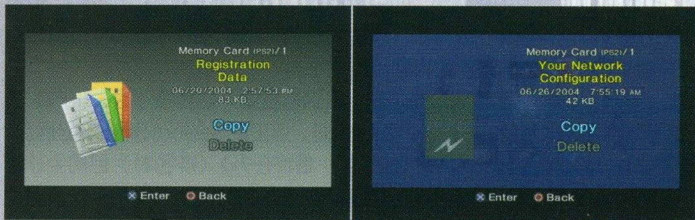
Network Adaptor Start-Up Disc。网络适配器的安装光盘。


▲美版网络适配器附带的安装光盘。

PlayStation2网络适配器的安装光盘在购买网络适配器时附送的，如果没有这张光盘，玩家们可以在一些网站上找找。

Memory Card（8MB）。PlayStation2的8MB记忆卡。

安装网络适配器保存注册信息和ISP设置信息，所以你要保证你的记忆卡上有130kb以上的可用空间，官方要求是137kb以上。



▲网络适配器的注册信息。 ▲网络适配器的ISP设置信息。

Internet Environment 互联网环境。

要玩网络游戏的话，一定要使你的PlayStation2处于Online的状态。玩家们的接入方式不同，ISP设置过程会有不同。接入方式一般有：拨号接入，ADSL接入，FTTB+LAN，有线通等。笔者是中国电信的ADSL接入方式，然后再通过路由器组成一个LAN共享方式上网，局域网内是DHCP设置，也就是各个终端自动获得IP地址。对于那些只是安装硬盘游戏的玩家，有没有进行对网络适配器的配置是无所谓的，因为那种情况下网络适配器只是作为一个硬盘和PS2主机的连接物而已。

▲笔者使用的网络物理连接环境。

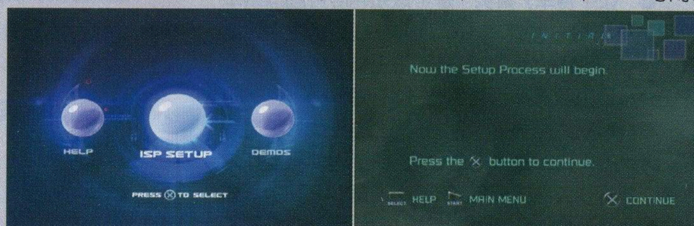
进行网络适配器物理连接

请务必将PlayStation2处于Power Off状态并拔掉电源插头，去掉扩展槽上的后盖，把它收藏好，把网络适配器固定在扩展槽口上，用硬币顺时针去固定两个螺丝，旋得不宜过紧。用网线连接PlayStation2网络适配器和路由器（交换机）。

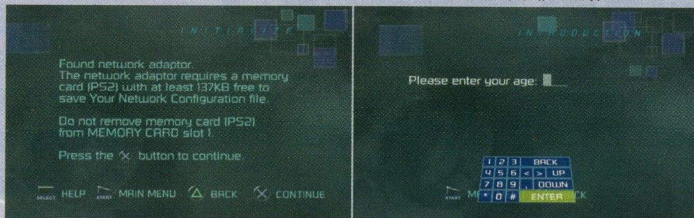

▶不需要特殊工具，把网络适配器固定住即可。

注册 PlayStation2 网络适配器

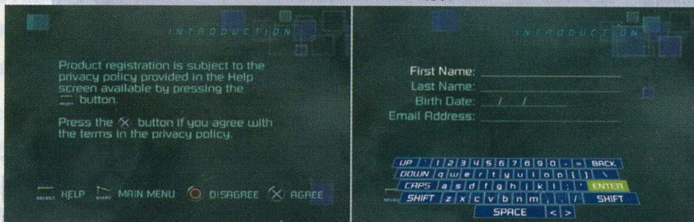
插上PS2主机插头，开启PS2并用“Network Adaptor Start-Up Disc”引导。



▲启动后选择ISP Setup，按×确认 ▲开始安装，按×继续



▲提示你找到网络适配器，并按×确认 ▲输入你的年龄，请务必大于13，然后选择“ENTER”确认



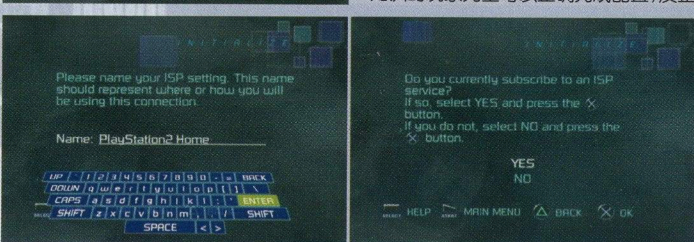
▲按×同意那些所谓的条款 ▲输入你的姓名，出生时间和Email地址



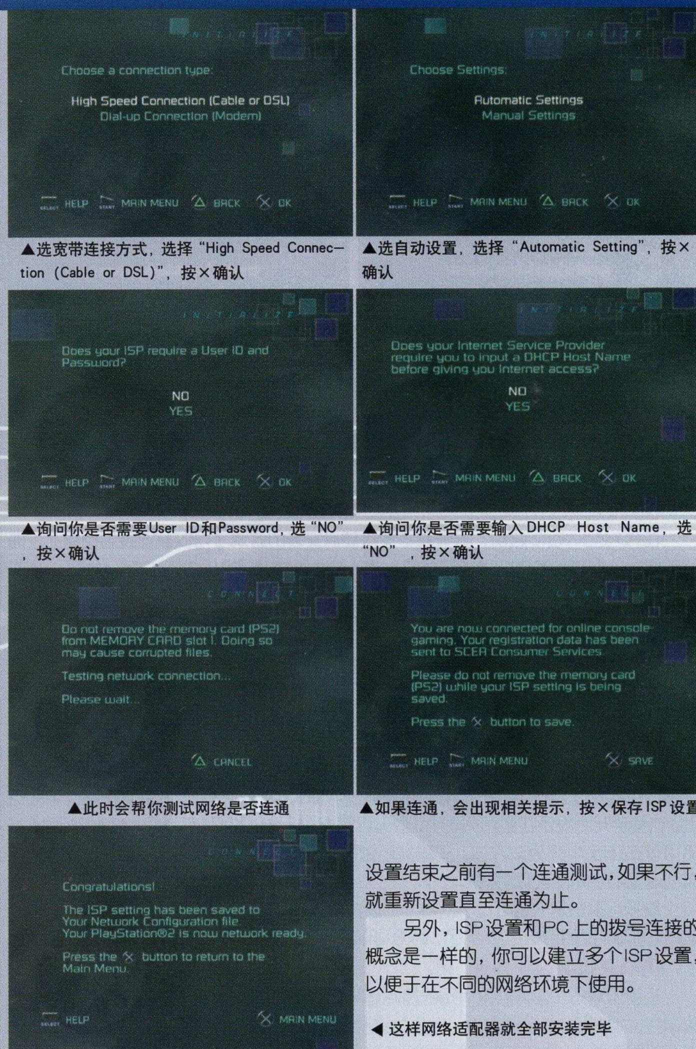
◀按×确认保存上述注册信息

ISP 的设置过程

前面已经提到过，接入方式和网络环境的不同，ISP设置也是不同的，有些时候是需要手动配置的，有一定网络基础知识的玩家完全可以正确完成配置，反正



▲给你的ISP设置起一个比较容易理解的名字，比如PlayStation2 Home ▲询问你是否享有ISP服务，这里选择“YES”



▲选宽带连接方式，选择“High Speed Connection (Cable or DSL)”，按×确认

▲选自动设置，选择“Automatic Setting”，按×确认

▲询问你是否需要User ID和Password，选“NO”，按×确认

▲询问你是否需要输入DHCP Host Name，选“NO”，按×确认

▲此时会帮你测试网络是否连通

▲如果连通，会出现相关提示，按×保存ISP设置

设置结束之前有一个连通测试，如果不行，就重新设置直至连通为止。

另外，ISP设置和PC上的拨号连接的概念是一样的，你可以建立多个ISP设置，以便于在不同的网络环境下使用。

◀这样网络适配器就全部安装完毕

PS2 Online 游戏介绍

所谓Online的概念是指可以通过WAN（广域网），LAN（局域网）或者对接等方式进行联机游戏。我们把所有Online游戏大致分为两种情况，一种是基于Internet方式，也就是互联网的方式，第二种是基于非Internet方式，也就是在局域网的范围内进行联机。因为笔者是美版PlayStation2主机，所以基本以美版Online游戏介绍为主。（这部分内容的介绍非常感谢 egchina.com 版主 Hans）

基于 Internet 的 Online 游戏

说到这里，我们就要提到一个概念：DNAS。DNAS-Dynamic Network Authentication System是动态网络验证系统的意思，这是Sony公司针对网络游戏而开发的认证技术。当你在登陆到服务器上时，DNAS就会进行验证，当被检验到你使用了Back-up光盘或者Modchip，或者是主机和游戏区域版本不一致的话，DNAS认证就通不过，你也就无法玩Online游戏了。

所以，我们把基于Internet的Online游戏分为非DNAS和DNAS两种，在DNAS中又有收费和不收费的情况，收费的那些游戏在国内的俗称也叫网游，这个叫法当然是非正式的。在PlayStation2 Online游戏中90%以上的都是这种DNAS的Online游戏。

非DNAS的Online游戏

非DNAS的Online游戏，服务器端对游戏主机PlayStation2和游戏光盘不进行验证，最多是提供对战和积分服务。在这种情况你也可以使用安装有Modchip的主机或者使用那些Back-up的游戏光盘，对区域版本也没有限制。已知的非DNAS的Online游戏有：

湾岸午夜俱乐部Ⅱ　（美版／日版）
托尼·霍克职业滑板手3　（美版）
托尼·霍克职业滑板手4　（美版）
托尼·霍克地下滑板（美版）

免费的DNAS的Online游戏

需要DNAS的Online游戏，就需要对你的Machine ID和Disc ID进行验证了。举例如果你要玩美版的《生化危机：逃出生天》，那么你就一定需要使用美版的PlayStation2主机和美版的原版游戏光盘。另外如果你是装有Modchip或者是使用了Back-up游戏光盘的话，DNAS认证也会通不过，你也无法连接到游戏服务器了。已知免费的DNAS的Online游戏有：（以下全为美版）

Auto Modellista
搏击之夜2004
指环王：国王归来
NBA Live 2003
NBA Live 2004
极品飞车：地下狂飙
007：所有或一无所有
生化危机：逃出生天
SOCOM Ⅱ：海豹突击队
SSX 3
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉
代号X Ⅲ

收费的DNAS的Online游戏

美版的Online游戏中大部分是不收费的，这个也是笔者喜欢美版主机一个非常大的原因。相反的，日版很多Online游戏都要收费的。一般在北美和欧洲地区使用信用卡付费，玩家最好有国际信用卡，因为有些游戏必须是国际信用卡。在日本除了使用信用卡外，还可以使用一种叫WebMoney的支付方式。WebMoney目前在日本，韩国和欧洲比较流行，国内好像也已经可以用这种方式了，玩家们可以留意。已知收费的DNAS的Online游戏有：

生化危机：逃出生天　（日版）
无尽的任务Online（美版）
无尽的任务Online 资料片（美版）
最终幻想XI　（美版／日版）

基于非Internet的Online游戏

LAN Game 游戏

支持LAN Game的游戏并不是很多，当已经有LAN的环境后，建议大家使用XLink Kai：Evo Ⅶ的软件来进行设置和连接。这个软件也可以转换协议，转换之后就可以在WAN的环境下进行LAN游戏了。部分已知的支持LAN Game的游戏：（以下全为美版）

湾岸午夜俱乐部Ⅱ
SOCOM Ⅱ：海豹突击队
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉
托尼·霍克职业滑板手3
托尼·霍克职业滑板手4
托尼·霍克地下滑板

i Link 联机游戏

Sony的i Link其实本质上就是IEEE-1394，IEEE 1394是一种数据传输的开放式技术标准。总体上说，IEEE 1394的特点是廉价，占用空间小，速度快，开放式标准，支持热插拔，可扩展的数据传输速率，拓扑结构灵活多样，完全数字兼容，可建立对等网络，同时支持同步和异步两种数据传输模式。目前，IEEE 1394技术使用最广的还是数字成像领域。

大家可以看到在PlayStation2主机正前方，在两个USB接口旁边有一个较小的接口就是i Link接口（SCPH-50000型以后的主机没有i Link端口）。

因为是IEEE 1394，所以这种联机效果是非常棒的，就和单机状态一样流畅，根本不存在延时问题。联机环境的话，比如是6人同时游戏，那么就需要6台主机和6张游戏光盘（同一地区版本），6台显示设备，6根1394电缆，1个6口的1394 HUB。

然而这种类型的游戏数量少的可怜，并且PlayStation2在i Link这个技术上的应用也很少，这可能也是为什么后面出来的PlayStation2主机去掉这个i Link端口的原因吧。

Online游戏的两个常见问题

Q：装了ModChip就不能玩Online游戏了吗？

A：对于那些非DNAS的Online游戏，不存在这个问题。对于那些DNAS的游戏来说，如果你是原装游戏，要关闭Modchip才可以。

Q：用Back Up游戏光盘能玩Online游戏吗？

A：对于那些非DNAS的Online游戏，不存在这个问题。对于那些DNAS的游戏来说，你需要对Disc ID进行技术处理。

关于DNAS问题的解析

DNAS认证对象主要是两个：Disc ID和Machine ID。Disc ID是每张PlayStation2游戏光盘唯一对应的一个号码，即使都是比如《前线任务4》的游戏光盘，它们的Disc ID也是不同。Machine ID，就是PlayStat2ion2主机的ID号，Machine ID是存储在PlayStation2的永久性存储器（Non-Volatile Memory）中的。

DNAS在认证的时候主要检验两方面：一方面是验证Disc ID和Machine ID的区域一致性，另外一方面就是验证Disc ID，Machine ID的有效性。

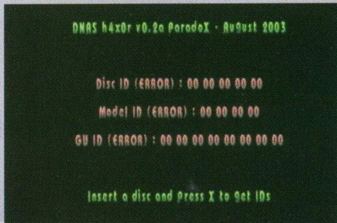
区域的一致性

在DNAS的Online游戏中区域一致性的概念是非常重要的。大家都知道PlayStation2主机和PlayStation2游戏有区域版本的说法，即：美版，欧版和日版（这

里不讨论亚洲版），那么这个区域一致性就是指PlayStation2主机和PlayStation2游戏的区域版本要一致。比如你要玩美版的Online游戏《生化危机：逃出生天》，那么你就需要在美版的主机才可以。如果你在欧版主机上运行的话，那么就会出现833 DNAS ERROR这样的错误报告（区域错误）。

有时也有个别例外，听说在美版PlayStation2主机上玩欧版的《极品飞车：地下狂飙》也可以通过DNAS，笔者没有实验过，有兴趣的玩家可以尝试一下。

有效的Disc ID



▲Disc ID Utility启动后的界面。

Disc ID是Sony对游戏光盘所采用的一种加密方式，在所有的原装光盘里面，都藏有这个Disc ID，当然每张游戏光盘的Disc ID是不同的(即使是同一游戏的两张游戏光盘，它们的Disc ID也不同)。普通的读取方式是没有办法读取到这个Disc ID信息的，所以在Back-up的光盘和游戏的ISO镜像中都是没有Disc ID的。我们可以在PlayStation2上运行Disc ID Utility V0.2A来获得原版游戏光盘的Disc ID。

Disc ID的格式：XX:XX:XX:XX:XX，XX表示其中的一组，每组有两个16进制数组成。左边三组表示是游戏本身的序列号，右边两组表示是游戏的地区。比如：

代号XⅢ （美版） Disc ID：19 74 04 30 34

这就是足球2004 （欧版） Disc ID：0B 08 01 40 64

对于那些Back-up的游戏，在获得这些Disc ID之后，就可以使用Disc ID Insertor V2.01或者Image Patcher V1.6这些工具来Patch你Back-up的Image文件。（笔者在这里要严厉指出，禁止使用盗版软件）

有效的Machine ID

现在对Machine ID的真正掌握不是很多，据一位来自http://playstation2-linux.com/的朋友说，这个Machine ID也是一个Pseudo Random Number（伪随机数）问题。伪随机数（PRNG）是密码学（Cryptography）里面的一个概念，所谓的随机数是由随机种子根据一定的计算方法计算出来的数值。"伪"是指除了具有随机性之外，也具有一定的规律性，计算机只能产生伪随机数。伪随机数虽然不具有完全的随机性，但是从实用的角度而言，其随机程度已足够了。

Machine ID包括Model ID和GU ID，Model ID的格式：XX:XX:XX:XX，GU ID的格式：XX:XX:XX:XX:XX:XX:XX:XX。如果上图所示。

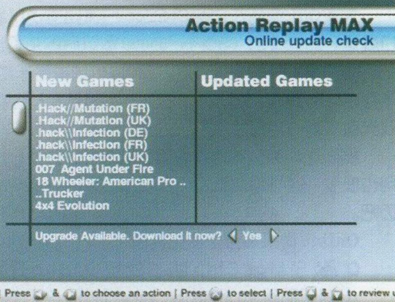
现在，还没有一个工具可以修改Machine ID。换句话说，如果你要在欧版PlayStation2主机玩美版《生化危机：逃出生天》游戏的在线部分，目前还没办法实现。

PlayStation2其他在线功能

其他在线功能在PlayStation2金手指上的应用比较多，我们这里用最新款的Action Replay Max EVO Edition来举例，它主要有三个应用：

金手指密码在线更新

在被检测到你的PlayStation2有网络连接时，它会自动提示你是否需要检查网络上的更新情况。检测完以后它会给你一个待更新的情况。左边是你的记录中没有的有待增加的新游戏，右边是你已有游戏有待更新的密码。



▲Online Update Check的报告

你确认需要这些更新的话，它就会自动从codejukies.com的服务器上下载并保存到你的PS2记忆卡上（Action Replay Max EVO不需要专用的记忆卡）。以后你就直接可以使用这些金手指密码了。

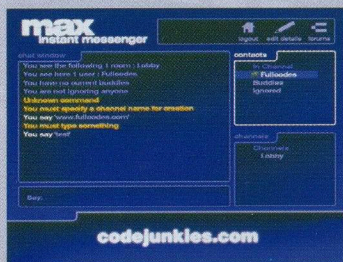
超级记录的网上下载

和金手指密码下载有点类似，你可以在codejukies.com查找你想要的游戏记录，选择完以后直接Download以后，它就会自动保存到你的PS2记忆卡中去。它这方面的设计也相当人性化，你可以根据游戏分类选择游戏，也可以根据下载的TOP 10来选择，也可以在最新增加的游戏中寻找等。

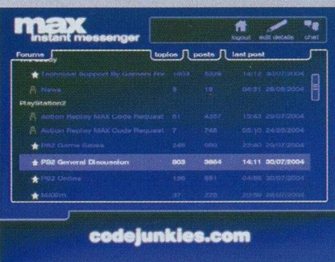
▲游戏记录选择设计的人性化

聊天室和论坛

在这个金手指工具里面，你也可以像聊天室一样的即时聊天，也可以登陆到codejunkies.com的论坛里发贴回复，当然之前你必须注册。这个功能是Action Replay Max EVO新增加的功能，以前Action Replay Max没有此项功能。



▲即时聊天室



▲codejunkies.com论坛

PlayStation2硬盘游戏安装

目前最流行的PlayStation2硬盘游戏解决方案就是使用HD Advance来管理硬盘游戏，安装方面我们可以使用HD Advance本身的安装功能，也可以用类似HDL Dump这样的软件进行安装，当然以后运行硬盘游戏都是需要HD Advance来引导。

为什么需要HD Advance?

100%硬盘运行更多PlayStation2游戏

在HD Advance之前，只有那些支持硬盘安装的游戏才可以被安装到硬盘上，而且支持硬盘安装的游戏也是少得可怜，HD Advance出来以后情况就不一样了，基本上所有的PlayStation2游戏都可以被安装到硬盘上。

另外一个方面，在HD Advance之前那些被安装到硬盘上的游戏，运行游戏的时候还是要读取游戏光盘，并不是100%从硬盘上读取。而现在在你第一次完成安装之后，以后就完全是100%从硬盘上直接运行该游戏了，不再需要用到游戏光盘。

而且这样玩硬盘游戏，也很好地延长了PS2光头的使用寿命。

无限的硬盘空间

在PlayStation2硬盘的选择上，除了官方的Sony硬盘，你也可以使用普通的IDE硬盘，也就是我们在电脑上常用的那种硬盘。你可以同时安装多个游戏在同一个硬盘上，这些游戏会显示在游戏列表中，管理起来非常方便。如果你用1个120G的硬盘，基本可以安装近40个游戏左右，如果你还觉得不够用，那就多买几个硬盘，这样你就可以创建无限空间的硬盘游戏库存了。

很多玩家也是一直习惯于从网上下载游戏，现在有了HD Advance和HDL Dump之后，玩家们甚至不用再刻盘了，因为可以直接拷贝ISO到PS2硬盘上玩，实在是爽！

流畅完美的游戏感觉

硬盘游戏对于游戏读取时间的提高是不用置疑的，因为至少有一点，硬盘的对外传输速度肯定要比PS2光驱的快。硬盘的出现对于游戏流畅度的改善是非常明显的。以前在真三国无双中，主角在使用无双的时候，如果敌人太多，经常会出现画面拖慢的现象，就像慢动作一样，用了硬盘之后这种现象基本上不明显。最近的《J联盟创造职业球会'04》（日版）读盘也是很慢，试试安装在硬盘上的效果吧？

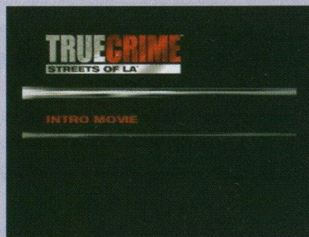

▲HDD的读取时间是原来的1/2

很多游戏都会有一些比较长的类似Now Loading的画面，当然用了硬盘之后这个Loading时间也就比以前快了许多，笔者曾经对三个游戏的Now Loading做了一个比较：

横行霸道：罪恶都市

比较：正式进入前的一段Now Loading时间

结果：DVD-ROM：40秒左右，HDD：20秒左右



▲HDD对这段读取时间是原来的1/4

真实犯罪：洛城街头

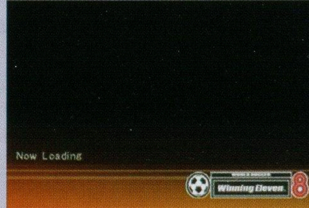
比较：进入游戏前的Now Loading时间

结果：DVD-ROM：21秒左右，HDD：5秒左右

世界足球 胜利十一人 8

比较：进入比赛前的Now Loading时间

结果：DVD-ROM：7秒左右，HDD：2秒左右



▲HDD对这段读取时间是原来的1/4

PlayStation2硬盘游戏的安装方式

PlayStation2硬盘游戏的安装目前有两种比较流行的方法。

1.HD Advacne安装

2.HDL Dump 0.5安装

HD Advance安装是用HD Advance启动后在PlayStation2上用PS2的光驱直接安装。HDL Dump 0.5安装是指由HDL Dump负责PC到PS2硬盘的游戏安装，然

后HD Advance负责启动游戏运行。当然有很多工具和HDL Dump功能类似，笔者在后面也会提到。

第三种方式是我们一直在等待的安装方式，和第二种方式不同的是，硬盘游戏安装是通过Ftp方式实现，即Client/Server方式进行安装。第二种方式安装时需要把PS2硬盘接到PC上，但第三种方式如果实现的话，这个麻烦的工作就不需要了。目前，第三种方式只能实现一些简单的功能，还不能拷贝游戏，所以暂时没有太大的应用价值，第三种方式这次不作详细介绍。

第二种配合安装的方法相对于第一种方法的优劣势如下：

优势

1.直接进行ISO镜像，实现无盘化安装。通过ftp或者BT方式下载的游戏镜像（多数为ISO格式），用HDL Dump 0.5你可以直接用这些ISO文件安装，不需要刻盘。如果是第一种方式的话，你还需要把镜像文件刻成游戏光盘，然后在PlayStation2进行安装。

2.更好地延长PlayStation2光头的使用寿命。安装游戏部分让HDL Dump 0.5来完成的话，大大减轻了PS2工作负荷。你可以通过PC上的光驱来替代PS2光驱进行安装，如果是ISO等镜像文件，你连PC上的光驱也不用。第一种方法，在安装的时候，其实PS2光头是在进行一个连续性读取的工作，使用率相当高。

劣势

需要频繁拆装PlayStation2硬盘。使用HDL Dump 0.5安装游戏就是这一点比较麻烦，因为你安装的时候必须把PS2硬盘接到PC上来，安装完毕之后，要再重新接回到PS2上去。经常有新游戏安装的玩家，就会比较频繁地做这个事情，确实比较麻烦。

PlayStation2硬盘游戏安装准备

PlayStation2 网络适配器

关于PlayStation2网络适配器请参考前面PlayStation2网络游戏方面的文章。

选择合适的IDE硬盘

你可以有两种选择，一种是官方的Sony硬盘，另外一种就是PC上用的标准的IDE硬盘。非官方的硬盘选择有几个要求：硬盘容量在40GB或者40GB以上（国内很多玩家用小容量的硬盘也测试成功过，但最小容量建议在6.4G以上），物理接口（主要是电源和数据接口）要和网络适配器匹配。

大多数的西部数据－Western Digital硬盘和PlayStaion2网络适配器本身在物理接口上不匹配，我们不推荐使用（事实上，WD硬盘可以通过改造后也能被使用）。

新款希捷－Seagate硬盘和日版／欧版的PlayStation2网络适配器存在兼容问题，笔者没有遇到过。

▲左边是PC上用的IDE硬盘，右边是官方的Sony硬盘

在非官方的IDE硬盘中，我们推荐使用迈拓－Maxtor硬盘，国内大多数的玩家都是选择80GB或者120GB的容量，这两款硬盘在国内的价格大概是500和600多元。

"DEV9"扩展槽的PS2主机

大多数的PlayStation2主机都是这种扩展槽，这个扩展槽就是将来放硬盘的地方。但是日版的三款主机：SCPH-10000，SCPH-15000和SCPH-18000不是这种扩展槽，所以HD Advance暂时不支持这三种主机。

Sony也有针对这三款主机推出过一种外置式的硬盘，因为笔者没有，所以不能肯定这种外置式的硬盘是否可以被HD Advance支持。

HD Advance光盘和HDL Dump 0.5

当然玩家们一定需要一张HD Advacne的光盘，如果选择第二种方式的话，你还需要下载一个HDL Dump 0.5的软件。

硬盘与网络适配器的物理连接

把硬盘设置成为Master类型，具体请参见各自硬盘上的图文指示。确定PlayStation2网络适配器IDE接口和电源口与硬盘的IDE借口和电源口匹配，然后互相对接好。

再用硬币旋转PlayStation2网络适配器的两枚螺丝，使之固定，确保硬盘在扩展中不会太明显得晃荡。



▲硬盘与网络适配器对接　▲此时慢慢地把硬盘推入扩展槽，推到底。

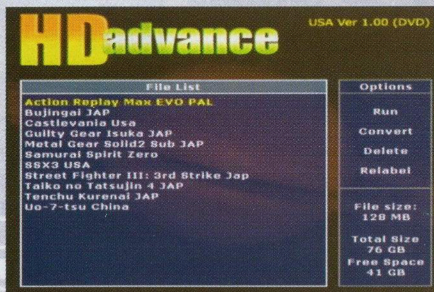
进入HD Advance的管理界面

用“HD Advance”光盘启动PlayStation2，如果硬盘是第一次使用在PlayStation2上，那么会提示需要格式化硬盘，格式化的速度很快，一般在10秒左右。格式化完毕之后就进入了HD Advance的管理界面。新硬盘会提示需要格式化硬盘。

简洁明了的界面

HD Advance的用户界面设计得非常简单，操作也非常方便。它没有什么所谓的向导来提示你下一步怎么做等等，整个用户界面非常简洁明了。游戏管理也很方便，增加、删除、Play游戏通过按键就可以轻松实现。

左边的File List就是已经安装的游戏列表。右边上面的Option就是操作栏：Run—运行当前游戏，Convert—安装游戏，Remove—删除游戏，Relabel—重新更名。右边下面是容量信息：File Size—当前游戏容量，Total Size—硬盘全部可用容量，Free Space—硬盘剩余的可用容量。



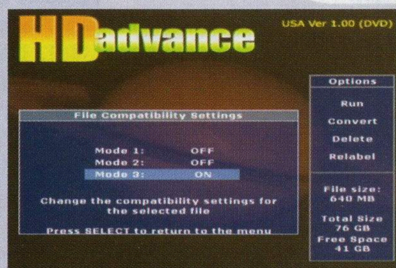
▲这个就是HD Advance的管理界面

运行安装在硬盘上的游戏

不管你用方式一还是方式二安装游戏，反正在你安装游戏完毕之后，以后都是用这种步骤运行游戏（我们用《WE7》举例）：

用“HD Advance”光盘启动PlaySation2并进入到管理界面，在游戏列表上指向到Winning Eleven 7上，按“Select”，进入Mode设置窗口，把Mode3设成Enable。

再按“Select”返回主界面，选择“Option”中的“Run”进入游戏。因为Winning Eleven 7存在兼容性问题，所以需要对其Mode进行设置，但对于那些不存在兼容问题的游戏来说，我们不需要进入Mode设置窗口进行设置。



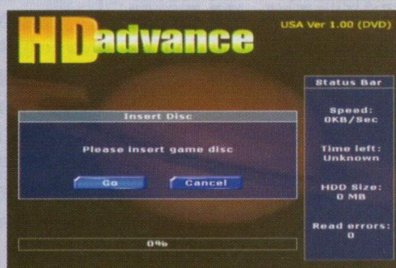
▲把Mode 3的状态设置成为Enable。

方式一 HD Advance硬盘游戏安装

这种方式的安装比较单一，你只能通过PS2光驱来完成安装。这里我们还是以实况足球7－Winning Eleven 7来举例。

在“Option”窗口选择“Convert”。出现提示放入光盘，输入完游戏名后按“End”确定，然后开始安装。

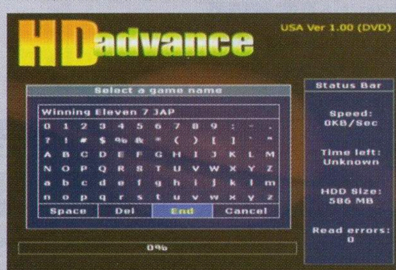
安装完毕会出现提示，然后在管理界面的左边就会出现刚才安装的游戏名。



▲提示插入游戏光盘，放入WE7的游戏光盘。

方式二 HDL Dump硬盘游戏安装

HDL Dump一开始出来的版本是要在MS-DOS下运行，拷贝游戏要按照固定格式输入比较长的命令，而且第一个版本只能安装一个小于1G的游戏，实用性不强。后来HDL Dump的原作者在这个DOS版本的基础上做了相应的GUI版本，目前最新的版本是0.5。HDL Dump 0.5有很大的改善，很多玩家都是使用这个版本。

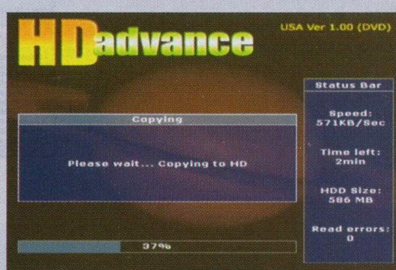


▲输入游戏名，输入完毕按END。

HDL Dump安装准备

首先你的PS2硬盘要在HD Advance被使用过，也就是被HD Advance格式化过。然后把PlayStation2的硬盘拆下来，把原来的Master设置改成Slave，同时PC上原有的硬盘设置改成Master，然后把PS2的硬盘接到PC上。

下载后的HDL Dump 0.4解压后可以直接使用，运行HDL Dump



▲安装游戏的过程。

0.4（HDL Dump 0.5使用方法和HDL Dump 0.4一样）。

用镜像文件安装硬盘游戏

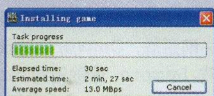
PS2HDD是你当前要操作的PS2硬盘，如果你PC上只有一个PS2硬盘，这个选择用默认就可以了。一般我们在网上下载获得的镜像文件中，DVD版本的以ISO形式为多数，CD游戏或者那些DVDRIPCD的镜像文件以*.CUE和*.BIN的形式为多数，这里我们用ISO来举例。



▲用ISO往PS2硬盘拷贝游戏

在“Operation”这里选择“Install Games”，然后选择“ISO Files”，并点击“…”选择游戏ISO文件所在的位置。“Type”在你选择好ISO之后是自动选择的，这里DVD-ROM。

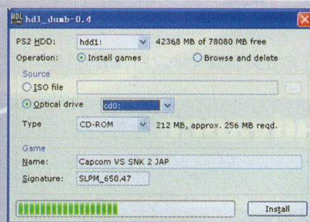
在选择完ISO之后，“Signature”自动形成，“Signature”是光盘上的ELF文件名，一般我们不要去修改它。“Name”是游戏名，有时也是自动形成，如果有必要可以做适当的修改，可以随便改。



▲用ISO方式拷贝的速度一般是13MBps左右

最后点击“Install”就开始安装了。

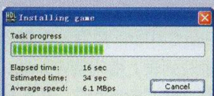
从CD/DVD安装硬盘游戏



▲用光盘直接往PS2硬盘拷贝游戏

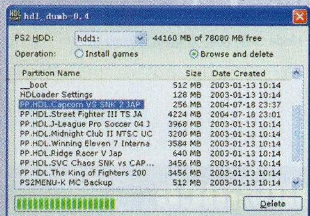
在“Operation”这里选择“Install Games”，然后选择“Optical Drive”中的“cd0:”。如果你安装两个光驱，Master的光驱是cd0:，Slave的光驱是cd1:。

“Type”在你选择好“cd0:”之后是自动选择的，这里CD-ROM。同时，“Signature”是自动形成的，在“Name”中输入游戏名。



▲用光盘拷贝的速度一般是5－8MBps左右

最后点击“Install”就开始安装了。



▲删除游戏的界面

Delete 删除游戏

在“Operation”上选择“Browse and Delete”，在下拉的文件框中选择要删除的游戏，然后点“Delete”就会自动删除该游戏。当然你也可以同时选择多个游戏同时删除，这个和Windows里面的操作是一样的。

删除游戏的操作玩家们也可以在HD Advance里做，效果是一样的。

其他类似软件的介绍

除了HDL Dump 0.5之外还有蛮多类似的工具，玩家们在选择这些工具的时候笔者有一个非常中用的建议：尽量使用同一系列的软件，不要交替使用这些前端工具，交替使用不当，会出现硬盘数据丢失现象。

笔者推荐的是使用HDL Dump 0.5（或者将来的更高版本）。第一点笔者觉得它的稳定性高，几个版本用下来之后，觉得它最稳定。另外一点它也支持多种镜像格式，0.5版本可以支持多种镜像格式，包括也可以支持*.iml格式，所以使用起来更方面。除非你要用PS2硬盘之间的拷贝，那么可以结合其他软件的这个功能，否则笔者认为HDL Dump 0.5是最好的选择。

HDL Dump GUI

作者：Sweetness

最新版本：HDL Dump GUI 1.6

HDL Dump GUI 1.6也是在HDL Dump的基础上开发的一个GUI版本，功能要比HDL Dump 0.5全。这个工具下载后需要安装，安装路径要选择默认路径。很多网友反映经常找不到光驱，如果有这个现象的玩家请在一开始就改用其他软件。

主要功能：

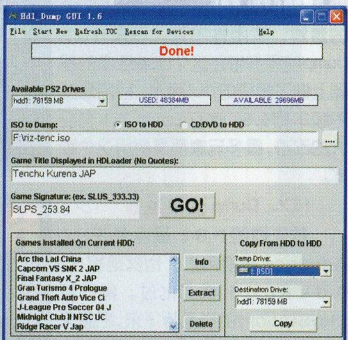
1.把ISO拷贝到PS2硬盘

2.从CD/DVD直接拷贝游戏到PS2硬盘

3.删除PS2硬盘的游戏

4.从PS2硬盘抓取游戏的ISO到PC硬盘

5.两个PS2硬盘游戏对拷



▲HDL Dump GUI 1.6界面

PS2 HD Handiness 0.6

作者：dante90

最新版本：PS2 HD Handiness 0.6

这个版本是在HDL Dump GUI 1.6的基础上开发的，界面基本一样，但0.6可以支持5种镜像文件格式（*.iso，*.cue，*.nrg，*.gi，*.iml），其他功能和HDL Dump GUI 1.6基本一样。

主要功能：

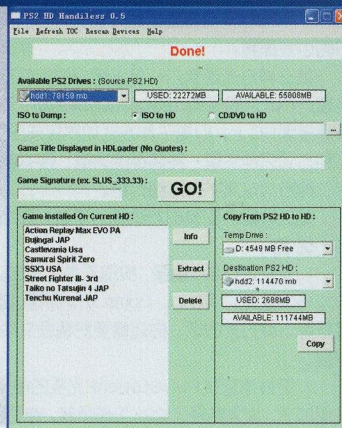
1.把游戏镜像文件拷贝到PS2硬盘

2.从CD/DVD直接拷贝游戏到PS2硬盘

3.删除PS2硬盘的游戏

4.从PS2硬盘抓取游戏的ISO到PC硬盘

5.两个PS2硬盘游戏对拷

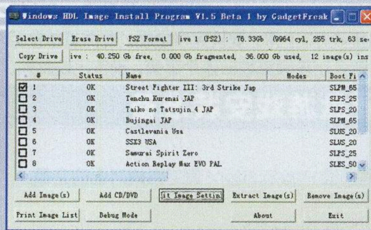


▲PS2 HD Handiness实现两个PS2硬盘之间对拷

WinHiip

作者：Gadget-Freak

最新版本：Winhiip 1.5 beta 1



▲Winhiip 1.5 beta 1界面

Winhiip也是一个GUI版本的工具，它功能比较强大。它比上面的两个工具有一个优势就是支持更多的镜像格式，除了常用的*.iso格式，它还支持*.mds，*.cue，*.nrg，*.cdi和*.gi格式。这样在拷贝之前就不用把其它镜像格式转换成ISO格式，事实上这个软件是把ISO转换过程整合起来了。

主要功能：

1.把镜像文件拷贝到PS2硬盘

2.从CD/DVD直接拷贝游戏到PS2硬盘

3.删除PS2硬盘的游戏

4.从PS2硬盘抓取游戏的ISO到PC硬盘

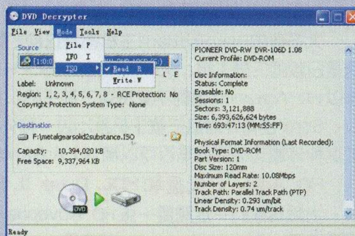
5.两个PS2硬盘游戏对拷

6.编辑PS2硬盘上游戏镜像文件的属性

PlayStation2 D9载体游戏的安装

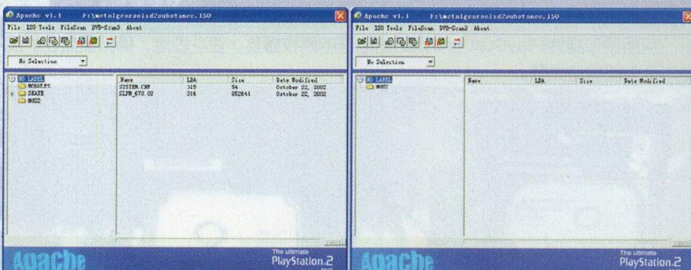
方式一和方式二中直接用游戏光盘安装是不支持D9载体的游戏，如果要安装D9载体的游戏，你必须使用ISO上传的方式，当然我们要对这个ISO做一些技术处理。在这里笔者用日版的《潜龙谍影2实体》（Metal Gear Solid 2：Substance）游戏来做介绍。

先打开DVD Decrypter，把Mode中的ISO设置成Read状态，在Destination中，选择将来ISO文件的存放位置和文件名，比如F:\metalgearsolid2substance.ISO（请选择放在NTFS格式的分区，并保证足够的可用空间）。然后选择File中的Decrypt开始制作ISO文件。



▲ISO要设置成Read状态

运行Apache v1.1工具，在“File”中点“ISO File”，然后打开你刚才保存的这个游戏的ISO文件。用窗口上的“Switch Layers”可以在第一层和第二层之间切换（图标显示是一对箭头，红上蓝下，方向相反）。



▲该游戏的第一层　▲该游戏的第二层

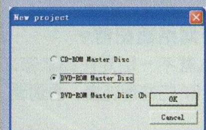
创建文件夹C:\No Label（也要选择NTFS格式的分区，并保证足够的可用空间），在第一层上，“File”中的“Extract”里选择“All”，保存的位置为C:\No Label，确定。几分钟后第一层的内容就全部拷贝到C:\No Label中了。

然后切换到第二层进行和第一层同样的操作，这样第二层的内容也全部拷贝到C:\No Label中了，至此，第一层和第二层的内容都被拷贝到了同一个文件夹C:\No Label中。

在PC上安装PlayStation 2 CD/DVD-Rom Generator 1.5软件，假设安装目录为D:\tool\CDDVE Generator 1.50\。运行PPF-O-MATIC v3.0，在ISO选择D:\tool\CDDVE Generator 1.50\ CDVDGEN.exe，在Patch里面选择CDVDGEN_150_CJPC.PPF补丁存放的位置，然后点击“Apply”，这样CDDVD-Rom Generator 1.5的D9补丁就打好了。

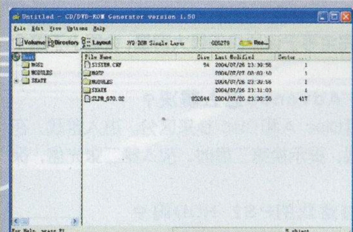


▲给 CDVDGEN.exe 打上 D9 补丁

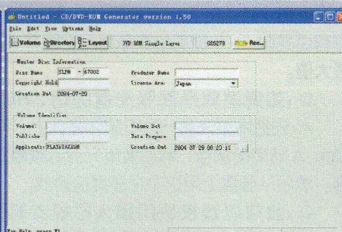


▲选择“DVD-Rom Master Disc”的选项

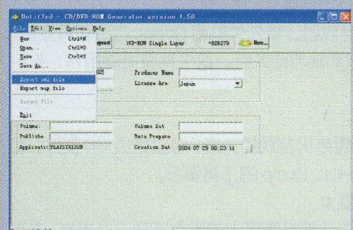
运行PlayStation 2 CDDVD-Rom Generator 1.5软件，在新建Project的时候一定要选择“DVD-ROM Master Disc”，而不是选择“DVD-ROM Master Disc (Dual Layer)”。



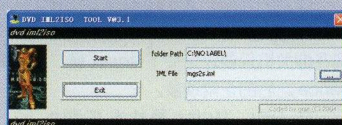
▲拖放C:\No Lable 中的所有文件到该窗口



▲输入 Disc Name，其实就是 ELF 文件名



▲ Export iml 文件的操作



▲转换 IML 成 ISO 文件

把C:\No Label文件夹中的所有文件拖放到CDDVD-Rom Generator 1.5窗口里面来。

选择“Volume”，然后在Disc Name中输入SLPM -67002，其他都无所谓。

然后在“File”中选择“Export iml files”，存放路径选择C:\No Label（要和上面一致），文件名随便起，比如mgs2s.iml。

运行DVD IML2ISO Tool v3.0软件，在IML中选择C:\No Label\mgs2s.iml，此时“folder Path”会自动变为C:\No Label\。然后点击“Start”。

这样就会在C:\No Label\中生成一个mgs2s.ISO的文件。然后我们就把这个ISO文件用上面提到的安装方法安装到PlayStation2硬盘。

硬盘复位后，用HD Advance引导，运行该游戏，OK。

PlayStation2 硬盘游戏的金手指使用方法

很多玩家都说用HD Advance管理的硬盘游戏是不支持金手指的，其实这个说法不完全正确。笔者测试过Action Replay Max和Action Replay2 v2，都是黑屏。但是笔者用Xploder v4 Professional和Action Replay Max EVO Edition测试成功。

我们用《天诛 红》（日版）游戏来举例。

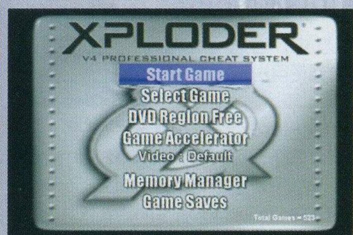
用Xploder v4 Professional引导，激活此游戏要使用的密码选择相应游戏和密码。



▲在 Xploder v4 中激活密码

按“Start”返回到主菜单，选择“Start Game”。

提示插入游戏光盘的时候，放入HD Advance光盘，并确认。



▲在 Xploder v4 中选择开始游戏



▲这个时候放入 HD Advance 的光盘

进入到管理界面后，选择Tenchu Kurenai JAP，选择“Play”开始游戏。如果需要兼容性设置的游戏，那么先做兼容性设置。



▲选择相应游戏 Play。 ▲全忍具 99 密码

和往常一样，可以得到金手指带来的相同效果。

可能会遇到的问题：之前笔者使用Xploder v4 professional也是和很多玩家一样遇到死机和黑屏问题，后来我改用了DVD版本的Xploder v4 Professional，这个问题就解决了。顺便说一下，笔者的HD Advance也是DVD版本。

Action Replay Max EVO也可以被安装到PlayStation2硬盘上，但网络部分功能就不能被使用了。

硬盘游戏的兼容性问题

游戏兼容性设置的说明

这个问题在平时用光盘玩是不存在的。兼容性问题是指有些游戏被安装到硬盘上之后运行会存在问题，我们需要通过兼容性模式-compatibility modes的设置解决。上面我们在运行《WE7》之前把Mode 3设置成为Enable状态就是这个问题。

设置中一共有三个Mode：Mode 1，Mode 2，Mode 3，每个Mode可以分别单独地被Enable或者Disable，因此我们就可以得到下面的八种情况：一般来讲，很多游戏都可以在情况1下正常进行，情况1也说明这些游戏是没有兼容性问题的。而在有兼容性问题的游戏中多数游戏可以用情况4解决。当然目前也存在一些游戏是不兼容HD Advance安装到硬盘上的。

	Mode 1	Mode 2	Mode 3
情况 1	Disable	Disable	Disable
情况 2	Enable	Disable	Disable
情况 3	Disable	Enable	Disable
情况 4	Disable	Disable	Enable
情况 5	Enable	Enable	Disable
情况 6	Disable	Enable	Enable
情况 7	Enable	Disable	Enable
情况 8	Enable	Enable	Enable

还有一点，有些游戏在情况1下虽然可以运行游戏，但某些剧情会出现死机，像这种情况下，你应该尝试用其他情况的兼容组合去试验。比如《零 红蝶》，它就需要用情况4来运行游戏。

下面是一些兼容性游戏的列表，仅供参考，无兼容问题的游戏不在这里列举。

部分已知的完全不兼容D5游戏

妖精战士：精灵的黄昏
红海2 （无法进入游戏，黑屏）
大众高尔夫4 （标题画面后黑屏）
宇宙巡航机V（CD游戏，Now Loading画面死机）
哈里·波特与魔法石
黑手党
暴走山地车
鬼武者 无赖传（记录画面后死机）
波斯王子：时之砂
瑞奇与叮当
荒野大镖客 （无法安装）
战国无双 （无法进入游戏，黑屏）
SOCOM II：海豹突击队
灵魂能力2（无法安装，可以通过补丁解决）
化解危机3
汤姆·克兰西的彩虹六号3
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

需要Enable Mode 3解决兼容问题的D5游戏

诺拉斯战士：无尽的任务
零 红蝶
搏击之夜2004
最终幻想X-2
J联盟创造职业球会！'04
007:所有或一无所有
PaRappa the Rapper 2
虹吸战士：最后关头（Training Mode Only）
这就是足球2004
托尼·霍克地下滑板
变形金刚
生化危机：逃出生天
代号X III

需要 Enable Mode 1 解决兼容问题的 D5 游戏

超越善恶

E.O.E 崩坏前夜

FreekStyle

范·赫辛

需要 Enable Mode 2 解决兼容问题的 D5 游戏

GT 赛车4 序章版

异度传说 一章：力之意志

Online Game 的兼容性

在网络游戏部分我们已经提到了DNAS，用HD Advance管理的硬盘游戏是不支持DNAS的，事实上是这些被安装在硬盘上的游戏已经屏蔽了网络功能，所以根本无法执行网络游戏部分，至少HD Advance现在的版本无法实现。

DVD-9 载体游戏的兼容性

用方式一即HD Advance安装游戏的方式是不支持D9载体的游戏。虽然你安装过程好象都很正常，但是一旦运行就会有问题。原因就在于DVD-9相当于两张DVD-5，是两层的，你用一般的读取方式（包括HD Advance现在的版本）只能读到一层，就好像你用PC上的DVD-ROM去看DVD-9的容量时一样，只显示一层的容量。

所以D9游戏的完整安装需要用方式二即HDL Dump安装，具体制作方法参考前文。

PS2上面的D9游戏并不多，DVD-9 Rom游戏列表：

诺拉斯战士：无尽的任务

潜龙谍影2 实体

樱大战 浓情之澜

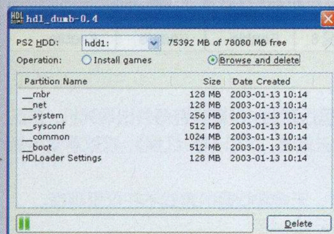
死魂曲

荒野兵器：Alter Code F

异度传说 一章：力之意志

关于硬盘安装浪费的问题

用HDL Dump 0.5，选择"Browse and Delete"后可以看到在PS2硬盘上的所有文件。



▲这个是新硬盘用HD Advance格式化之后的系统文件

除了你所安装的游戏会占用Partition之外，也有很多空间是被系统区所占用的，零零散散加起来有3176MB左右，被HD Advance格式化之后的硬盘都会有这些系统区。所以你会发现在HD Advance里面，虽然硬盘本身的最大容量是80G，但显示的HDD SIZE只有76G，当然这个显示是四舍五入的。

还有一个就是安装游戏时的硬盘浪费问题，大家都知道PC上的硬盘有簇的概念，每簇单位的字节越小，那么浪费的空间就会越少。我们在上面这个表中也可以看到在这个PlayStation2硬盘上，128MB是最小的单位，也可以说安装游戏是以这个128MB作为最小单位存储的。那么如果不是128MB的整数倍，那势必就会有浪费。

比如一个游戏是300MB，那么安装后它其实要占用378MB，也就相当于浪费了78MB的空间。笔者曾做过多次实验，发现事实确实如此，所以我们可以把128MB看作是PS2硬盘使用的最小单位，这个单位我们用Partition的概念来定义。

HD Advance 管理的硬盘游戏常见问题

Q：针对HD Advance推荐使用哪款硬盘呢？

A：如果要安全，那么首选Sony官方硬盘，不过容量只有40GB。官方硬盘贵也不一定好买，推荐迈拓-Maxtor的硬盘。

Q：启动HD Advance后找不到硬盘怎么办？

A：很有可能你是没有把硬盘设置成Master状态。经常从PC那里搬来搬去有时会容易忘记，笔者也犯过几次这样的低级错误。

Q：关于硬盘发热量大的问题？

A：现在能买到的硬盘一般都是7200rpm的，所以发热量是很大。在PC上长时间工作其实并没有问题，因为合格的硬盘出厂前都是经过考验的，而且PC机箱的空间大，散热好。但PlayStation2的扩展槽很小，只是硬盘的大小，所以散热很不好，建议和以前一样，在连续游戏3－4个小时之后，休息一会儿。

Q：HD Advance启动后遇到死机现象怎么办？

A：有些Seagate硬盘和一些老款网络适配器会有冲突，建议使用迈拓硬盘或者那种带有Modem口的那种网络适配器。（来自官方的报告，没有实际测试过。）

建议大家使用DVD版本的HD Advance，这个应该可以解决部分Messiah2老版本Modchip的兼容问题。在这种情况下，如果你还是使用CD版本的HD Advance，你也可以尝试：在进入HD Advance画面时，听到不读盘了，就把HD Advance光盘弹出，然后继续操作，可以解决死机问题。（笔者这两种方法都试过，没有问题。）

还有一个就是电源功率，因为负载多了，所以对电源功率的要求就会比以前高，建议使用230W的电源，低功率电源有时也会引起死机。（笔者在安装硬盘和网络适配器之后，比较过80W和230W的电源，感觉基本一样。但有些玩家确实遇到过这个问题。）

Q：要按Reset才能读盘的Modchip，怎么使用HD Advance？

A：在不更换Modchip的前提下，开机后按住Reset不放，到HD Advance画面，直至整个配置和游戏安装过程都不放，等开始Play游戏时再放。记住：这个只是针对那些需要按Reset才能读盘的Modchip。

Q：HD Advance支持的硬盘最小和最大容量是多少？

A：理论上支持的最小容量是40GB，最大容量是120GB。在国内有很多玩家使用小于40GB的硬盘也可以成功。另外一方面，如果你使用160GB或者200GB的硬盘，那么你也只能使用137GB。所以大家一般买40G/80G/120G容量的硬盘就可以了。

Q：HD Advance支持PlayStation2的在线游戏吗？

A：目前的版本不支持，HD Advance把网络适配器屏蔽了。希望后续版本可以。

Q：HD Advance是不是需要在线呀？为什么需要网络适配器？

A：如果只是进行HD Advance的相关操作，那么就不一定要在线状态，PlayStation2网络适配器在这种情况下只是帮助硬盘实现与PS2的物理连接，否则硬盘的数据传输和电源供给就无法实现了。

Q：一个硬盘上可以安装几个游戏？

A：这个就取决于你硬盘的容量和游戏光盘的容量，如果你的硬盘可用空间是60G，假设你每个游戏的光盘容量是3G，那么你可以在硬盘上安装20个游戏。和PC上的概念有点类似，一个硬盘的实际可用空间并不完全等于该硬盘的最大容量，会略小于这个最大值。

Q：如果游戏是两张光盘的话，HD Advance怎么解决？

A：先把两张光盘分别安装到硬盘上，用Disc A和Disc B来区分。进入游戏，在Disc A结束前保存，然后换成光盘继续游戏，提示换第二盘时，放入第二张光盘，保存。然后从硬盘上用这个记录继续游戏。

Q：我可以直接使用别人已经安装过游戏的PS2 HDD吗？

A：不可以，在读取记忆卡的时候会死机的。需要重新安装。

Q：使用HD Advance之后的关机问题？

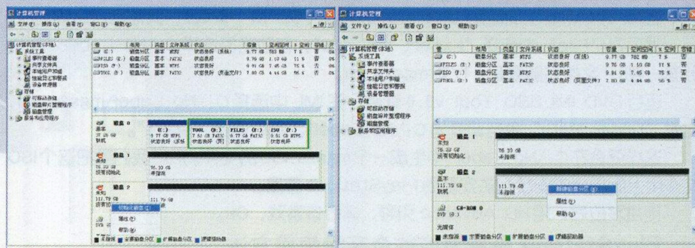
A：使用HD Advance来运行硬盘上的游戏后，原先关机和Reset方法有点变化。现在你关机只要轻轻按下Reset键，就可以实现自动关机，这个现象是使用HD Advance之后的正常现象。

Q：HDL Dump是什么东西？

A：HDL Dump可以在PC实现往PS2硬盘拷贝游戏的功能，可以拷贝ISO文件，也可以从PC上的CD/DVD ROM拷贝。类似HDL Dump的工具蛮多。

Q：怎么格式化PlayStation2硬盘？

A：没有其他特殊工具的话可以用PC上的计算机管理中的磁盘管理进行操作。先选择这个PS2硬盘进行初始化，然后新建磁盘分区，快速格式化就可以了。

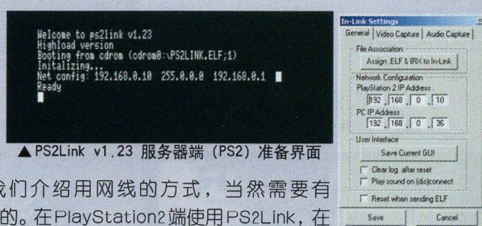

▲初始化　　▲新建磁盘分区

PC与PlayStation2的联机问题

PC与PlayStation2的联机问题一直是PlayStation2玩家比较关心的问题，尤其是现在大家也一直都在期盼可以通过ftp方式直接从PC上往PS2硬盘里拷贝游戏。那么目前PC和PlayStation2的联机表现究竟到了什么程度呢？笔者在这里做一些介绍。当然首先我们先要建立联机平台。

联机平台的搭建

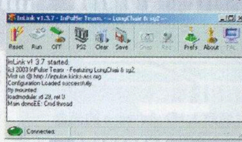
一般我们会把PlayStation2作为Sever端，PC作为Client端，然后分别在Server端和Client端运行相应的软件就可以实现互联。这样的平台有两种方式，这里我们介绍用网线的方式，当然需要有PlayStation2网络适配器的。在PlayStation2端使用PS2Link，在PC端使用Inlink。



▲PS2Link v1.23 服务器端（PS2）准备界面

▲NapClient v1.02 客户端设置

确认PS2网络适配器安装已经到位，并且在PlayStation2和PC在同一个LAN里面，一般PlayStation2的IP地址是192.168.0.10，假设PC的IP地址是192.168.0.36。


▲NapClient v1.02 客户端准备状态

在网站上下载PS2Link v1.23和InLink 1.3.2，把PS2Link v1.23刻成光盘。在PC上安装InLink 1.3.2，并且把Inlink 1.3.3和1.3.7的Patch打上。

在PlayStation2上用PS2Link v1.23引导，在PC上运行InLink.exe，把IP按照上面两个IP地址进行设

置，保存后进入客户端窗口，这样就建立了连接。

用PS2Menu-K实现记忆卡和HDD通信

大多数玩家都是用XPORT和Bafo-100c的USB线来进行备份记忆卡或者拷贝记录的，而目最近的Action Replay Max EVO也可以用U盘来拷贝记录。这里笔者要提到的是另外一种方式来实现类似的功能，不过这个硬盘不是PC上的硬盘，而是装在你PlayStation2上的硬盘。

在上面PlayStation2和PC联机的平台建立好之后，就可以进行加载各种PlayStation2 Executable file了，这里我们介绍一种可以连接PlayStation2的记忆卡和HDD硬盘的文件PS2MNU-K，最新的版本是v.31，这里我们用v.21b来举例。

在PC客户端选择"RUN"，选择PS2MNU-K.elf，打开。此时就会自动Load该执行文件，然后在PlayStation2端进入PS2Menu-K的管理界面。

做完这个工作之后，系统会自动在PlayStation2硬盘上创立一个名为PS2MENU-K MC BACKUP的Partition，大小为512MB，专用于记录的备份。

从记忆卡拷贝Save到HDD硬盘

按L1去旋转Working Volume，找到hdd0：PS2MENU-K MC BACKUP。大家可以看到上面会有显示你当前PlayStation2记忆卡的可用空间，以及当前硬盘Volume上的可用空间，一开始有506MB可以用，也就相当于60多块记忆卡的容量，爽。按R1去选择pfs0:，按"×"确定，然后按"△"去选定，在下面显示为"Copy to psf0:/"就对了。

按R1去选择记忆卡：mc0，然后按"×"确定。

此时就会显示记忆卡上的记录，这些记录基本都是以游戏的ELF名显示的，在记录上按"□"可以显示该记录的游戏名（因为不能显示日文名字，所以有时会显示不全）。

▲先选择要拷贝的目的地－硬盘

▲在选择要拷贝的来源－记忆卡

▲对当前记录进行拷贝操作

▲新拷贝到硬盘上的那个记录

在当前游戏上按"Start"，然后选择"Adv. Copy"，按"×"确定就可以把当前记录拷贝到硬盘上。再按R1去选设备：pfs0：会看见刚才已经复制的那个记录Save。

从HDD拷贝Save到记忆卡

按L1去旋转Working Volume，找到hdd0：PS2MENU-K MC BACKUP。按R1去选择记忆卡：mc0，按"×"确定。然后按"△"去选定，在下面显示为"Copy to mc0:/"就对了。

再按R1去选择pfs0:，按"×"确定，在要复制的save上按"Start"，然后选择"Adv. Copy"，按"×"确定，这样就把记录从HDD上拷贝到记忆卡了。

▲目录输入窗口，最后按Enter确认

▲可以创建这样的目录，更方便备份

创建新的文件夹（目录）

在当前路径，按"Start"，然后选择"New Dir"，按"×"确定，然后输入目录名，最后ENTER确认。要选定这个目录作为"Copy to"的对象的话，和前面操作一样，在当前目录上按"△"选定即可。

PC与PlayStation2的通信

现在用ftp的方式可以实现PC与PlayStation2的通信，但是目前只能是访问，不能做到拷贝游戏，也不能很好地拷贝记录。

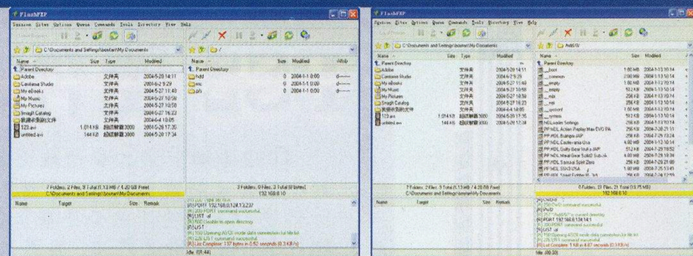
在上面PlayStation2和PC联机的平台建立好之后，在PC客户端选择"RUN"，选择execFTPS.ELF（在execFTPs standalone v0.66里面，v0.66是目前最新地版本），打开。此时就会自动Load该可执行文件，然后在PlayStation2端进入到准备界面。

```
....FTP Server initializing (ExecFTPs v0.66 by SlicStik)...
....Boot from host (host 3:\InLink\ExecFTPs standalone v0.66\EXECFTPS.ELF) (host
3:\InLink\ExecFTPs standalone v0.66\) (1)
....Loading modules from host
....Loading mc-modules.....Mode: MC + PFS + HDD
....Executing FTP-server
....FTP Server initialized on port 21...
```

▲启动execftps.elf后PS2的准备界面

然后在PC上运行FlashFXP，在"Quick Connect"中输入PlayStation2的IP地址（192.168.0.10）。

之后大家就可以看到三个文件夹：hdd，mc和pfs。目前的版本事实上没有太大的作用，大家暂时作为一个了解就可以了。不过作者slicstik正在不断得改进中，相信完美的版本应该马上就可以问世了。



▲/hdd/0中的文件清单　　▲/mc/0中的记录清单

PlayStation2开发简介

HD Advance的出现确实让国内的玩家受益不小，但是笔者也看到了国内在PlayStation2开发的大大落后和不足，毕竟国内的游戏业发展起步相对来说比较晚。在这里笔者简单介绍一下PlayStation2的开发问题，算是一个引子，我们Fullcodes.COM的开发队伍除了金手指方面的开发工作之外，也正在致力于这方面的一些开拓性工作，非常希望有这方面兴趣和能力的玩家加入到我们的队伍中来。

目前来讲，开发PS2程序你可以有很多方法选择，当然这个主要是取决于你的兴趣和资金情况，主要有三种方式：

PS2DEV家用开发。

PS2DEV家用开发是这里面最方便的一种方式，http://ps2dev.org这个网站给大家提供了一个非常好的社区，那里有很多开放的资源，GPL和免费软件。笔者的开发Team已经把完整的平台建立好了，目前正在进行更深层次的探索。

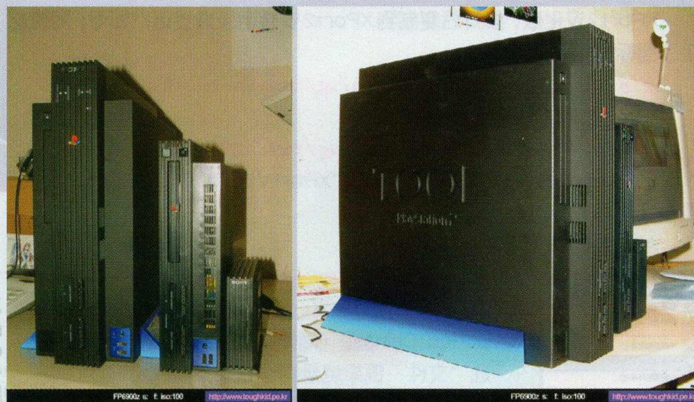
PS2 Linux Kit。

PS2 Linux的开发需要一台普通PlayStation2主机，一个硬盘，网络适配器，键盘，鼠标和2张DVD装的Linux光盘。这些东西把你的PS2变成了一个Linux机器。PS2 Linux开发有它的局限性，比如你开发的东西别人必须也有这样的平台才可以被使用。这个部分的开发工作，笔者正处在收集资料中。

参考网站：http://playstation2-linux.com。

专业的T10000开发设备。

需要一台扩展型开发主机（128MB Main Memory和8MB IOP Memory），普通的PlayStation2是32MB Main Memory和2MB IOP Memory，另外还需要一台Host PC。这套开发设备非常昂贵，在日本是2,000,000日圆，笔者对这个没有任何想法。



▲笔者朋友的T10k开发主机　　▲笔者朋友的T10k开发主机

总结

PlayStation2接下来的热点是硬盘游戏和网络游戏，这两个新特点会进一步延长PlayStation2主机的产品周期，当然期间一定不能缺少好的游戏和Sony本身的策略。

由于中国大陆的特殊情况，PlayStation2网络游戏在国内的普及率非常低，因素是多方面的。但我们也可喜的看到因为HD Advance的出现，国内有大量玩家购买了PlayStation2网络适配器，应该在不久的一段时间内，PS2上的网络游戏会热起来，至少知道和使用的玩家会多起来。

硬盘游戏其实应该算是热了，HDL Dump（或其它类似工具）和HD Advance配合使用的话，在功能上其实已经相当不错了，100%从硬盘玩游戏的理念真得是吸引了太多的玩家。当然我们还在期待Ftp（CS）的拷贝方式，那样的话就更完美了。

当然笔者认为在这方面还有三个最期待的解决方案：

1.硬盘游戏的网络功能。HD Advance管理的硬盘游戏是完全不支持网络部分的，这个实在是有点遗憾，不知道什么时候可以解决。

2.Machine ID的问题。之前已经提到目前还没有一个工具可以修改Machine ID，这个为国内网络游戏的普及也带来了一定的限制。

3.Ftp（CS）的游戏拷贝方式。这个已经提了好多次了，期待呀。

让我们一起期待这三个解决方案的到来吧。

编 胜负师

PS2硬件软件综合实用手册

《PS2专辑》第二辑的推出标志着其真正走向系列化，而此次出现的《PS2硬件软件综合实用手册》也将成为《PS2专辑》系列中一个固定的内容。在诞生于18个月前的《PS2专辑》第一辑中，《PS2硬件完全手册》应该给大家留下了比较深刻的印象，文章中包含了主机型号、周边评析、精品周边评测、实用文章精选等内容，对于玩家进一步了解PS2有着十分直接的帮助，虽然时隔一年，依然有其实用价值。因为前文内容较为全面，因此也使本文的内容选材方面有所限制，但在文章的选取及整合方面依然会突出实用性，希望对各位PS2玩家或是即将选择PS2的玩家会有所帮助。

另外，如果哪位玩家在PS2的软硬件方面有什么心得、经验，或是实现度比较高的DIY，那也请联系我们。最后，还是祝所有的PS2玩家玩得开心，玩得自在！

XPort2——超越一切的记录卡

现在的游戏越来越多，需要的记录空间越来越大，这样看来，PS2的8MB记录卡实在是太小了……不过如果您有了XPort2，就相当于有了一块无限空间的记录卡+超级金手指！

《游戏机实用技术》2002年12月B曾经介绍过一种记录卡转接器，不过因为是用打印口，速度很慢，也没有金手指管理功能。最重要的是价格在200元以上，而且不容易买到。现在出品AR2金手指的Datel公司（原CODEJUNKLE）推出了一种叫XPort2的软件，配合USB连接线就可以实现PS2/电脑记录高速对传和金手指管理等功能，最重要的是——XPort2软件是免费的！玩家只要花70元买一条USB连接线就可以拥有这一切！

相关软件

XPort2软件下载，文件大小约为3MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/xportv2uswebinstall.zip

XPort2汉化版，解开后复制到XPort2安装目录直接运行即可，附带修正了图标显示错误。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/p-xport2.zip

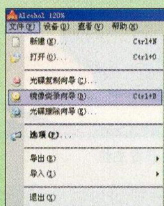
XPort2 PS2引导盘下载。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/XPortV2.zip

将“XPortV2.zip”解开后会出现“XPortV2.bin”和“XPortV2.cue”两个文件，请用Alcohol 120%刻录。

Alcohol 120%下载

http://www.onlinedown.net/alcohol.htm

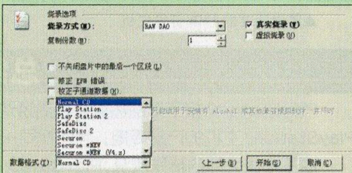


运行Alcohol 120%，在“View－Language”里有“Simplified Chinese（简体中文）”的选项。

选“文件－镜象烧录向导”。

点“浏览”，选择先前的“XPortV2.cue”。

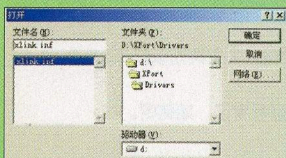
注意刻录类型先选默认的“PlayStation2”，如果不行再选“Normal CD”刻录。（如右图）



安装过程

1：安装XPort2软件和汉化版。

2：安装USB连接线，将连接线一头插入电脑的USB接口，Windows会自动找到新设备并让你选择安装驱动。选“指定驱动程序的位置－显示指定位置的所有驱动程序列表”，并将类型设定为“通用串行总线控制器”。在这里要注意，选择驱动时不要安装Direct-Link Q驱动盘里自带的驱动，要选择XPort2安装目录\Drivers\XLink.inf。（如左图）



正确安装后可以在“我的电脑－属性－设备管理器”里看到。

注意：Windows 98要先安装USB驱动，Windows Me以后的版本不需要。USB驱动可以从驱动之家（http://www.mydrivers.com）下载。



3：将电脑和PS2用USB连接线连接，注意PS2要用上面的USB接口。

4：运行XPort2，会出现如左图所示的主画面。

这时开启PS2，放入先前刻录的XPort2引导盘后按Reset，当电视画面出现“Wait for command”提示后就可以了。这个蓝色的界面是不是很眼熟？没错，这正是我们常用的AR2金手指的公司——Datel的产品。

接着回到电脑上操作即可，操作时Wait for command会闪动。如果操作时没有闪动请重新Reset一次PS2。

记录卡操作

SAVE：记录卡管理窗口。

PC DATABASE：点这个按钮进入电脑记录管理窗口。

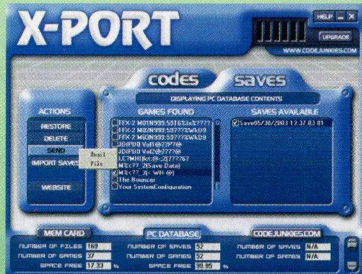
主画面默认就是此窗口。显示的就是你电脑上的记录列表，记录保存在XPort2安装目录里的SavedGames目录下。

RESTORE：把电脑上选定的记录复制到记录卡上。

可以一次选择多个一起复制，如果复制过程中检测到记录卡内有同名记录会提示你是否覆盖。

因为是USB接口，速度要比打印口快得多，主要看记录文件大小而定。如果您的主板支持USB 2.0，那么只能用“闪电”来形容！

DELETE：删除选定的记录。



此功能请小心使用。一般来说XPort2安装之后会附带一些游戏记录，不过几乎都是美版游戏的，而且没什么用，看哪个不顺眼就用DELETE大法删掉吧，删除的时候可要当心，别把有用的记录也删掉了。

SEND：把记录作为电子邮件发送/把记录另存为文件。（参见右图）

XPort2的记录文件扩展名是.xps，也支持旧版本XPort1的.xpo格式。可能有的玩家说：假如我有N个记录，一个一个SEND岂不是非常麻烦？文件太多的话，管理起来也很麻烦啊？Datel当然考虑到玩家的想法，发明了一种能在一个文件里包括无数记录的.db记录库格式（其实没那么多，一个记录库最多能包括32767个记录，足够了）。SEND记录时单选一个记录就是.xps文件，多选就是.db文件。是不是很方便？

IMPORT SAVES：从文件加入记录。

同时支持以上三种格式，新记录加入后可以在列表里看到。（见右图）

WEBSITE：连接到XPort的网站。

英文好的去看看吧，不过好象停止更新了……

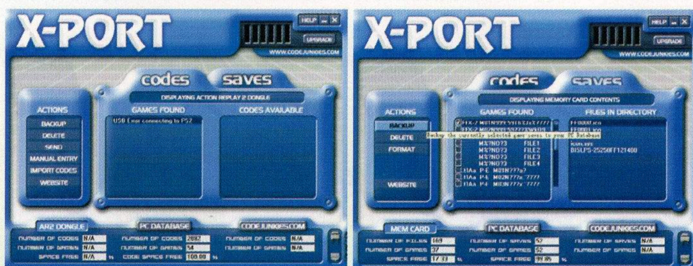
MEM CARD：点这个按钮进入记录卡管理窗口。

连接时会出现如下左图的画面，连接成功后会出现你的记录卡里的记录列表。（下右图）



如点MEM CARD后出现如下左图的画面请重新Reset一次PS2。

BACKUP：把记录卡上选定的记录复制到电脑上，记录保存在XPort2安装目录里的SavedGames目录下。（下右图）



DELETE：删除选定的记录。

和上面相同，不过这可是删除记录卡里的记录。当然，假如记录卡里有PS2自己无法删除的损坏记录时，这个功能就派上用场了。

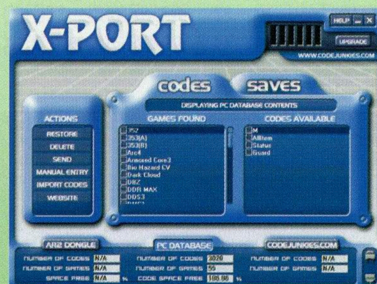
FORMAT：格式化记录卡。

不说什么了，请慎用。如果遇到DELETE功能都无法删除的“顽固”损坏记录（几乎是不可能遇到的），就只有这一条路可走了。记得先将有用的记录BACKUP。

金手指管理

因为是AR2金手指的公司——Datel的产品，XPort2当然也有金手指管理的功能，不过只对应AR2金手指+金手指卡，版本不限。别的公司的产品不支持也是理所当然的。

CODE：电脑金手指管理窗口。（如左图）



点AR2 DONGLE进入金手指卡管理窗口。

注意：在使用AR2 DON GLE管理功能之前，请先将金手指卡插在记录卡插口1。其它注意事项和使用记录卡基本相同，同样的，要管理记录卡时也要将记录卡插在记录卡插口1。

RESTORE：把电脑上选定的记录复制到金手指卡上。

同样可以一次选择多个一起复制。如果一个游戏有多条金手指码，可以在右边窗口单独选择需要复制的金手指码。如果复制过程中检测到金手指卡内有同名金手指时不会覆盖，会自动加入非重复的部分。使用BACKUP功能从金手指卡复制到电脑也是同样的。

举个例子：《FF X-2》，电脑上的金手指有“主码、钱、道具99个”这三条，金手指卡上的《FF X-2》只有主码和钱，RESTORE后会自动加入“道具99个”，其它两条不变。

选定一个游戏后，可以在右边窗口按鼠标右键选“New Code”手动加入新金手指码。当然也可以单独删除。

DELETE：删除选定的金手指。

同样，XPort2安装之后也会附带一些美版游戏的金手指，再次DELETE大法。

SEND：把金手指作为电子邮件发送／把金手指另存为文件。

XPort2的金手指文件扩展名是.xpc，旧版本XPort1没有金手指管理功能，取代它的是“同行”GameShark公司的.gsc格式（好象和上面某句话矛盾？）。不需要.db记录库格式有两个原因：一是扩展名重复可能造成管理混乱；二是因为.xpc本身就有.db记录库的功能，说白了就是通吃。你可以将多个金手指用SEND功能另存为一个.xpc文件（同样有32767个金手指的限制）。

MANUAL ENTRY：手动输入金手指码。

相信常用金手指的玩家最头疼的就是一条条的输入金手指了，一般来说游戏的金手指都是从网上或金手指书得到，一个游戏少说也有五六条金手指码，象《FF》、《机战》这种“大作”更是有近百条，如果再加上什么全道具那就……随便一个RPG也要有几十上百种道具吧？难怪有的玩家戏称：“不改游戏是因为没时间改，有输金手指的时间，不改都通关三遍了……”

现在好了，“玩家的噩梦”一去不复返了。MANUAL ENTRY功能就是为这些“懒人”（比如我）准备的，用电脑输入当然比在PS2上一个字一个字找方便的多。如果是从网上找到的金手指码，别忘了还有复制粘贴大法呢！只是每条金手指是需要分成两段的。注意下面还可以加入说明，免得自己都不知道功能是什么……

IMPORT CODES：从文件加入金手指。

同样支持多种格式和列表刷新。

WEBSITE：连接到XPort的网站。

小技巧：选择记录／金手指时按右键可全选／全取消。

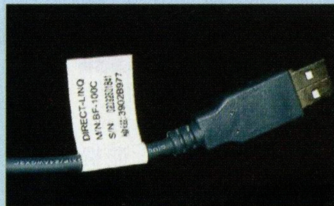
经我测试，此套装置安全性极高，对记录卡进行写操作过程中死机、断电、甚至强行拔掉连接线，都不会造成记录卡损坏！当然奉劝大家绝对不要轻易尝试，虽然记录卡不会损坏，但是里面的记录可不保险……

附录：USB线导购

XPort2目前支持的连接线有Prolific PL2301和BAFO BF-100C两种，但是第一种价格在200元以上，而且国内不容易买到。本文以BAFO BF-100C为例。

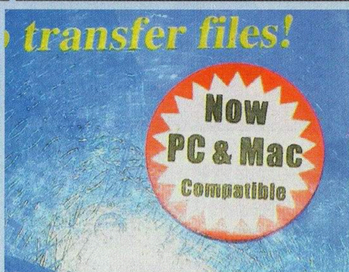


BAFO BF-100C一般电脑城都有，不过有假货，提醒大家当心JS。真的右上角有商标，包装能隐约看到BAFO的标志纹理，连接头有标签，里面带的驱动盘是Direct-Link Q，可参考附图。价格50-60左右，最多不超过70。









"新"原装PS2手柄辨识

现在市场上各式各样的PS2手柄越来越多，价格也是参差不齐。最令人头痛的是，仿造的手柄和原装的几乎别无二志，加上JS利用这一点趁机下套，这可苦了广大玩家。不过不要紧，假的终究是假的仔细点分辨还是有区别的。这里向大家介绍几点辨别方法，希望对大家有些帮助！

排除正规厂子出产的（如北通等）不算，市面上的手柄主要有组装、高仿和原装手柄。组装和高仿其实都是国产，但组装的手柄品质极其低劣，无论从做工还是手感都无法与任何一种PS2手柄相比。所以关于组装手柄我就不谈了，相信不会是有人被这样的手柄骗到的！而高仿的就不同。高仿手柄制造商所追求的就是以假乱真的效果，所以从用料到外观制作精细度，再到手感，都基本已达到原装手柄水平。尤其是近期出现的一种高仿（为了区别姑且称之为"新版高仿"）其仿真度近乎完美！下面主要介绍的也是关于这种手柄的区别方法：

①看手柄光泽度：将手柄稍稍倾斜，侧着看会发现，原装手柄的光泽度要好，看起来反光处亮一点，而高仿手柄虽然握起来感觉不到，也像这样侧观时会发现光泽度不如原装的，反光处要"蒙胧"些！

②试压L1、L2、R1、R2四键：试压时能感觉到原装手柄这四键弹性好，手感很饱满。高仿的这四键较为松散，弹性也较差。除此四键外，其他键一律没必要试压，因为本人就试压做过对比，感觉与原装无异！当然也不排除以后此四键也达到其他键位的仿真水平！

③仔细观察手柄末端与主机联接处"黑方块"侧面结合逢。记住"三线一点"。

前两条得先要个原装手柄作对比才好鉴别，对于有条件的玩友还行，但对于没条件的玩家就……不过不要紧，嘿嘿，只要记住并理解"三线一点"就没问题！所谓"三线一点"是指手柄末端"黑方块"，其半上部分（较大有刻字）与下半部分（较小插入主机插槽），这两部分的侧面结合缝线重合为一条直线，并和下部分中部横向的一道结合缝线相交于一点。看起来就是三条线交在了一点，所以称其为"三线一点"。据我所知，原装PS2手柄末端生产工艺采用的是高温高压一次成型，所以结合缝的精度非常高，绝对是"三线一点"。而其他任何仿制手柄都达不到这样的精度水准！出现的情况一般为有三条线，但有错开的两个交点。而还有些就干脆没有横着的那道结合线！无论遇到哪种情况，凡不符合此"三线一点"原则的都可判定为仿制品！

④从手柄插槽口向内看是否有凹口（只对老版本的高仿有效）。

原装的手柄从与主机连接处的插口向内看会发现内侧塑料上会有一个小凹口。以前的老版高仿没有此口，但新版高仿却和原装的完全一样！所以这一点只对老版本高仿有效！

最后说一下现在有些JS用翻新过的原装手柄当新的卖。这样的手柄从外观上可以分辨。主要是看看有没有磨过的痕迹。痕迹主要集中在L2、R2后的突出处和背面下方两个螺丝孔的周围！原因不用我多说。不过，看时一定得仔细，因为JS在此之前已经做过处理，痕迹非常微弱，但要仔细观察还是能发现的！





PS2 A型手柄真伪识别方法

现在，市面上高仿手柄越做越像真的，而质量却没有什么提高，让不少玩家头疼。这次我们介绍一下PS2 55006限定版白色手柄与其高仿手柄之间的异同点，希望在玩家购买时可以有所参照。因为不少玩家都希望识别方法简便直观一些，所以只介绍一些比较容易实现的方法。

1. 耳朵键（L2、R2）

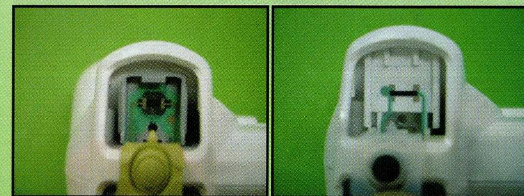
取下原装手柄L2（或R2）键按钮，（用大拇指甲从L2或R2键的圆弧处向内压下后用力向外抠出耳朵键按钮），与高仿柄L2（或R2）键按钮，如下图：



▲A型原柄 ▲高仿柄

①原柄的导电胶与高仿柄的导电胶颜色不同（这一点不太重要），因为导电胶的价格低廉，造柄的厂家可以随时更换。

②特别要注意的是导电胶放置的区域，如下图：



▲A型原柄 ▲高仿柄

原柄导电胶是放在长方形的有卡槽内，而高仿柄的导电胶则是放在两边两条较长，中间两条较短的四条平行线槽内，这一点很重要，因为这是内部结构，作为厂家要把这套模具再更改会造成很大的经济损失，所以近阶段用此对比法判断真伪属于最可靠的识别方法之一。（市场变化很快，造假技术也会越来越高，任何识别法都有过时的时候，这一点玩家朋友必须注意，而我们会尽可能以最快速度更新识别方法，为玩家服务。）

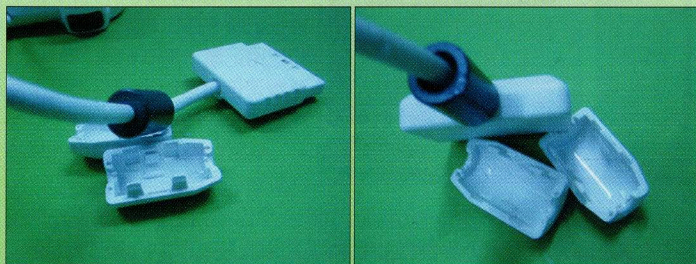
顺便讲一下，目前市场上还有一种白色高仿手柄是H型的，它的线是黑色的，但它的耳朵键内部导电胶与A型原柄颜色形状相似，但是导电胶槽却与A型高仿柄一样，如下图：



▲A型原柄 ▲另一种高仿柄 ▲另一种高仿柄

2. 消磁线圈

原柄消磁线圈的外径、长度与高仿柄的几乎一样，所不同的是：它们的内径不一样。原柄磁块的内径与线很吻合，使其在线上来回滑动较难，而高仿柄磁块的内径较大，可随意在线上滑动。如图所示：



▲A型原柄 ▲高仿柄

3. 固定螺丝

原柄的固定螺丝是平头圆柱形螺丝，而高仿柄用的仍是锥形自攻丝，具体请参看H手柄识别方法中的说明，这里不再赘述。

以上是近期玩家在选购手柄时，从外观判断真伪的基本识别方法，适用于所有A型原柄与高仿柄。

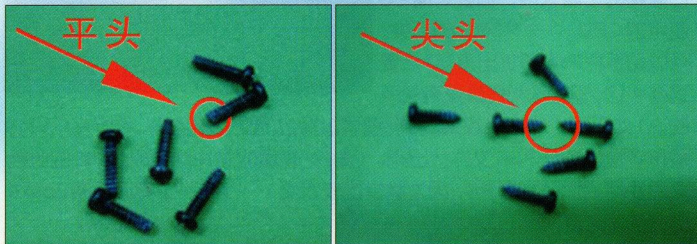
PS2 H手柄真伪识别方法

随着PS2主机的日渐普及，各种周边产品的假冒伪劣也相继出现。这里介绍一些PS2手柄的真假识别法，望能给众多玩家以帮助。目前市面上原装手柄常见的有A、H、M等品种规格。我们就来说一下常见的H柄的原装与高仿手柄之间差异。

一 外观方面

1.固定螺丝

原装手柄的固定螺丝属圆柱形平头螺丝，高仿和组装手柄的固定螺丝是圆锥形的自攻螺丝（这一点特别重要）如下图：

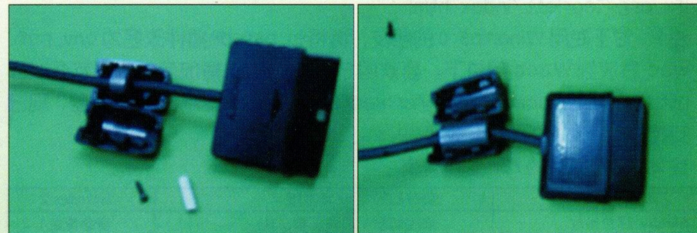


▲原装手柄螺丝　▲组装手柄螺丝

这里需要说明一下，这方面的细节造假厂家和不法经销商不是没有注意，而是因为圆柱形平头螺丝螺距小，对配套螺母的要求很严格，要在手柄外壳的丝孔中预留下标准的丝母纹，目前他们没有这方面的设备和技术，生产出的手柄外壳只有丝孔，没有丝纹。所以才使用圆锥形的自攻螺丝固定。

2.消磁线圈（俗称磁环）

拆开手柄线上消磁线圈的外壳，就可见线圈如下图：



▲原装H柄　▲组装H柄

两个线圈的直径一样大小，但长度悬殊很大，原装的长2mm，高仿的约10mm或近20mm，同时，消磁线圈的外壳内部造型也不同。（注：原装手柄的消磁线圈外壳易拆装，高仿可拆装，组装的很难拆，因为它的安装对接口槽不严密，完全是靠胶粘在一起的。）

3.光照铭牌

原装手柄铭牌上的所有字母在灯光照射下字迹饱满清晰有光泽，而高仿的手柄铭牌上的字母在灯光下显得暗淡，字迹清瘦，且无光泽，手柄的整体颜色及磨砂程度都有区别。

4.类比摇杆

原装手柄摇杆手压感觉用力小，声音小且清亮。而高仿柄摇杆手压则有涩、绵的感觉，同时还夹杂着一些磨擦等杂音，特别是L1、R1、L2、R2四键原装与高仿在结构间隙与弹性方面区别更明显，原装按键在手压时感觉很自然，有弹性。而高仿则有涩、阻力不规则、用力握柄有松散不坚固的感觉。

以上所述是从表面直观的去观察识别，另一方面还要注意销售人员的文字游戏，他们习惯上把真正正宗的原装手柄叫做“随机柄”，而把高仿的组装手柄叫做“原柄”。

二 内部特征

1.线路板如图所示，原装线路板底部边缘呈圆弧形，高仿的底边呈直线型。原装集成块小、呈正方形，高仿的大、呈菱形。原装线路板排线细密，焊点规则且清洁，整个底板是用圆柱形的平头螺丝固定在面盖上的。而高仿柄线路板上的排线粗、疏，焊点大小不均，高低不平，线路板上虽有固定孔，但面盖上无预留丝孔，所以没有固定起来。



▲H柄原柄　▲H柄组柄

再比较一下A原柄的线路板就可以明显地显现出来。高仿H柄的线路板造型与A原柄基本相同，这说明造假厂家为了节省重新制模具这项开支，而采用了一板多用法，只在外壳上面更换了一下字母。

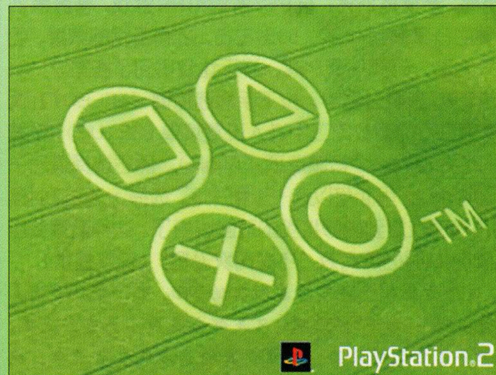
2.插槽方面，原装H柄与组装H柄底部外壳内部都无防震垫，原装A柄才有。原装排线插口的插槽为黑色且很难轻易拔插的无卡插槽，线均匀整齐地焊接在插槽下面。高仿柄的线是不规则焊在插槽的上下方，且插槽为带卡插槽，可随意拔插，拆开手柄后盖置两种手柄与一处同样体积的东西却给人小巧玲珑和粗大拙劣两种明显的差别。

3.手柄的线路板上有出厂值、编号；高仿柄则没有这些。

笔者经过H原柄与H高仿实物间的对比得出了以上几点，在当前的识别方法中还是比较有效的，希望会对大家有用。

PS与PS2音乐播放软件HE

不久以前，街机模拟器作者已经突破技术上的重重难关，打开了街机音乐播放器的局面。在家用机方面，优秀的音乐也不胜枚举。无论是新老王者FC、SFC还是PS、PS2，都有无数优美的游戏音乐回荡在全世界玩家的心中。类似的播放器也当然逃不脱身怀绝技的模拟器作者的手心——这不，PS一级准备，PS2级准备，音乐播放器发射，Highly Experimental前来拜访！（直译为“高度实验性的”，以下简称HE）



HE播放的是PSF和PSF2文件。（PSF与PSF2分别对应PS和PS2，以下以PSF为例进行说明）PSF是Playstation Sound Format（PS声音格式）的简写。它是一种“序列”音乐文件。所谓“序列”音乐文件是相对于“流”文件而言的。可以进行这样的想象：如果“流”文件是一个交响乐团的CD，“序列”文件则相当于该交响乐的曲谱。一个曲谱本身不能发出声音，但是曲谱规定了什么时候哪种乐器以什么样音高发出什么样的声音，是否颤音，是否渐进渐出等等需要遵守的一切事项，最终可以指挥一个交响乐团奏出富丽堂皇的交响曲。大家常见的mp3和wav文件都是“流”格式文件，而“序列”文件中最著名的就是MIDI文件。家用主机大部分都有自己的“序列”音乐格式，比如FC机的NSF，超任的SPC以及GB的GBS格式。这里是PS主机读取PSF文件，指挥PS的声音系统硬件演奏出动听的音乐。其效果相当不错，打开网页时听到的普通MIDI与《最终幻想X》的战斗音乐之间的差

距相信大家心中有数。“序列”格式文件的好处是显而易见的：一是体积小，大家在打开或者保存带有MIDI文件的网页时一定深有体会，在主机实际播放时也几乎不用占用宝贵的各种带宽进行传输；二是不失真，播放器完全以PS同样的方式播放，和在真正的PS上发出的声音是完全一样的。想想经典大作《最终幻想Ⅶ》的PSF文件大小是821k，可以播放原汁原味的音乐3个小时；《最终幻想Ⅹ》的PSF2文件也仅49兆，却能播放4个半小时。你还有理由拒绝PSF文件吗？

说HE是播放器有点不太准确，准确地说HE是一个对应Winamp的PSF播放插件。众所周知，Winamp3.0版本不太完善，评价不高，很多人仍然偏爱2.91版本，作者Neill的这个插件也主要是提供对Winamp2.X版本的支持，大家最好还是使用Winamp2.91版。（注1）现在将HE最新的2.03版解压到Winamp的Plugin文件夹下。打开Winamp，可以发现支持的文件类型里多出了和PSF有关的几项：Playstation Sound Format、Mini－PSF、Playstation Sound Format2、Mini－PSF2等等。

这个插件虽然只是播放上面列出的文件，作者却未草草了事，功能一点也不含糊，各种选项应有尽有。选定Input插件后打开Highly Experimental PSF Player，可以看到各种功能选项，这里蜘蛛为大家一一道来：

Force all songs to play indefinitely：选定后会使曲目无限循环播放。

Default length / fade：对于没有确定长度的歌曲，设定一个默认长度。

Suppress opening silence：跳过歌曲开头的静音部分。

Stop after ___ sec. of silence：侦测到指定长度的静音之后停止播放。

Thread Priority：线程优先级。如果跳音很厉害，选定Above Normal或者Highest。

Global Volume：播放PSF文件时使用的音量，在Winamp的音量基础上加以修正。

Soft Saturate instead of clipping：柔化声音。

Resample output to ___ Hz：指定播放的采样率。录音时尤其有用。

Perform strict format checking on all files：检测指定的文件是否完好。

Show error messages instead of silently advancing：出现错误就弹出一个提示窗口。不选的话会直接播放下一首曲子。

Title Format：曲名格式。一般Winamp显示游戏名——曲名。

Fallback if no variables are defined：在PSF文件中找不到歌曲名时用其他的名字代替。

Enable Main：打开主输出。

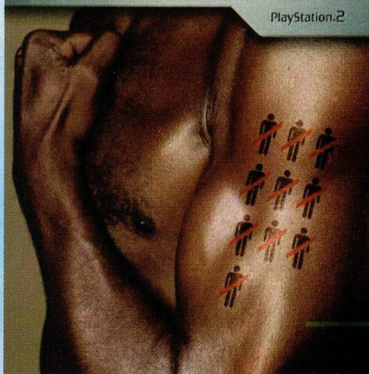
Enable Reverb：打开混响输出。

Simulate frequency response of real PSX/PS2：模拟真正PS或PS2的频率，使之更像真实的模拟音频输出。

Compatibility mode：兼容模式，有更好的兼容性。

Show R3000 CPU usage (percent) under “kbps”：显示R3000CPU的使用情况。

如此多体贴的选项分明表示了作者的诚意。Neill表示，如果你只是一般地听一下，目前的HE堪称完美。其实，什么都不管，用默认选项也可以很好地欣赏音乐，那么让我们打开PSF2文件，让自己融化在美妙的天籁之中吧！当《最终幻想Ⅹ》中的《Path of Repentance》舒缓而坚定的钢琴来回拨动你的心弦的时候，你一定毫不怀疑自己在听原声CD；再听下一首《Song of Prayer Bahamut》，“序列”音乐文件竟然不可思议地再现了人声！FF迷们，PSF2是你们不可错过的一道美丽风景。



有人要问，我把《MGS2实体》的盘丢到DVD光驱里读一下，找一找铿锵有力的BGM在哪个目录……咦，怎么没找到？真是一个很不幸消息，PSF不以单独的文件形式存在于光盘上。HE的作者写了一个简短的说明，还提供了他自己使用的工具软件，你要是懂PS使用的CPU——R3000的汇编，可以动手把PSF解析出来……（要这样？这、这、这和蜘蛛没有关系的说）对于绝大多数玩家来说，目前可以播放的文件相当少，要听音乐只好等作者慢慢地把PSF文件放出来。（注2）有趣的是Neill在开发HE的时候竟然使用Epsxe代替PS，因为除错比较方便……（从一个侧面反映Epsxe的完成度之高）

另一个问题是HE限于播放PSF文件，大量的“流”格式的音乐文件是不能播放的，这要交给专门的流媒体播放软件来解决。（蜘蛛非常喜欢的《魂之利刃》音乐就是流媒体形式，《恶魔城：月下幻想曲》的音乐也只有3首是PSF格式，残念啊）可惜目前只有对应PS音乐动画的PSXMC和PSound，对应PS2的播放器尚无消息。不过蜘蛛会和大家一起期待，有了的话一定向大家介绍。

PSF文件可以从作者主页提供的镜像链接下载。作者主页：http://lfx.org/~corlett/index.html

注1：对于使用Winamp3.0的朋友，请将in_psf.dll插件改名为cnv_psf.wac后放到Wacs目录下。喜欢用Foobar2000播放音乐的朋友可以去http://www.cqasys.com/projects/kode54/下载PSF解码器，现已支持PS2F文件的播放。

注2：目前所有的PSF文件列表

PS游戏	最终幻想1、2复刻版	Suikoden 2
Alundra 阿兰多拉	最终幻想Ⅴ、Ⅶ、Ⅷ、Ⅸ	宿命传说1 2
Beyond the Beyond	最终幻想战略版	幻想传说
龙战士3 4	Legend of Mana 圣剑传说	异度装甲
恶魔城：月下幻想曲	Lunar：The Silver Star Story Complete	
Chocobo Racing	Lunar 2	PS2游戏
Chocobo's Dungeon 2	洛克人8	龙战士Ⅴ
穿越时空	沙加：开拓者	最终幻想Ⅹ

PS2 播放DVD音量小的解决方案

用PS2播放DVD影碟的朋友肯定不少，我就是其中一个。相信大家也和我遇到过同样的问题——那就是DVD音量太小。

环境：我的PS2型号是39006，（据证实DVD音量与PS2型号没有关系）以AV线与普通的TCL 21英寸电视连接。很多玩家的打机配置应该和这个差不多吧。

现象：平时收看电视，音量是25%；玩PS2游戏和PS游戏，音量是25%；看DVD影碟时需要把音量调到40%－50%左右，才有正常的效果，百思不得其解。近日闲来无事，研究一下PS2，终于让我找到了答案。

解决办法：在播放DVD影碟过程中，按下手柄选择键（SELECT）调出播放菜单，然后选择第二行的倒数第二个进入设置菜单（SETUP），设置菜单有4个项目，我们选择最后一个音频选项（Audio），然后选择最后一项DVD音量（DVD Volume），里面可以选＋1和＋2，选择＋2，这时候你的PS2播放DVD的声音就恢复到能够接受的范围以内了。这种设置会自动保存，下次开机播放DVD时仍然有效，不必再次设置。**（玩家提供）**

胜负师：经测试，这个方法似乎并不对应所有的DVD，有一些DVD就算选到了这个选择也不会出现+1和+2的选项，只是部分适用不免有些遗憾。不过依然感谢这位读者分享自己的经验，希望更多的读者能参与进来，玩转PS2其实并没有想象中的那么难。

文 水星 编 卡伦

PS2上的模拟器介绍

自从家用机进入次世代以来，相对开放的开发平台和强大的主机性能吸引了诸多爱好者为之开发非官方软件，其中低端机种的模拟器一直就是一个热门项目。DC的WindowsCE操作系统最先受到青睐，从8位机到32位的PS，各种模拟器一应俱全；Xbox的Wintel架构和标配硬盘更是为诸多PC平台模拟器的移植提供了条件，甚至连MAME这样的大型街机模拟器都在Xbox上出现了；作为比前两者更受欢迎的家用机，PS虽然机能不算强大，也拥有FC和GB这种低端主机的模拟器。继承了PS衣钵的PS2具有Linux开发平台和比PS更高的机能，自然没有理由缺少类似的软件……

SNES-Station——在PS2上玩SFC的游戏

作者	A.Lee
官方网站	http://snes-station.gamebase.ca/

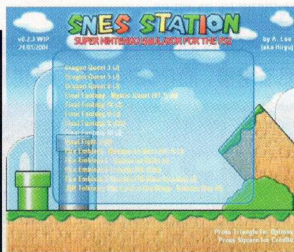
SNES-Station是一个For PS2的SFC（SNES）模拟器，最新版本是v0.23，2004年1月24日更新。SNES-Station借用了PC上著名模拟器Snes9x的1.37c版内核，有着相当不错的兼容性，图象、声音都还原得不错，实现了Super-FX芯片（《星际火狐》《耀奇岛》等游戏内藏）和DSP-1芯片（《超级马里奥赛车》等游戏内藏）的模拟，还支持ZIP压缩包直接读取、即时记录和多人游戏（利用PS2专用的四分插）等附加功能。

主界面的键位设置

十字键或左摇杆	移动光标
R1/R2	快速卷动ROM列表
L1/L2	将光标移到ROM列表的底部或顶部
×	选择当前ROM或菜单命令
△	呼出Options菜单
□	显示软件信息

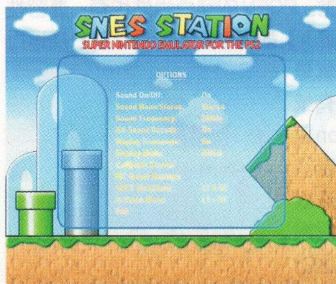
游戏中的键位设置

SFC	PS2
十字键	十字键或左摇杆
START	START
SELECT	SELECT
A	○
B	×
X	△
Y	□
L/R	L1/R1或L2/R2（在Options中设置）



▲ROM列表

在游戏中按L1+R1或者L2+R2可以调出In-Game Options，具体键位也在进入游戏前的OPTIONS中设置，不会和游戏本身的L/R键位冲突。



▲Options界面



▲In-Game Options界面

Options选项说明

Sound On/Off	声音开/关
Sound Mono/Stereo	单声道/立体声
Sound Freuency	声音采样率，分12KHz/24KHz/48KHz三档
Alt Sound Decode	声音高频解码
Display Framerate	在游戏中显示帧速率
Display Mode	更改显示制式，一般放在AUTO上面即可
Calibrate Screen	屏幕校正
MC Saves Manager	管理记忆卡里存储的SFC游戏记录
SNES Shoulder	更改SFC手柄L/R两键在PS2手柄上对应的键位
In Game Menu	更改游戏中呼出菜单的热键，和SFC的L/R键不会重复
Exit	回到ROM列表

In-Game Options选项说明

Continue	继续游戏
Save Game State	将当前游戏状态写入记忆卡，就是即时记录
Load Game State	从记忆卡上载入即时记录档
Save Game SRAM	将游戏本身的电池记录写入记忆卡
Load Game SRAM	从记忆卡上载入电池记录
Calibrate Screen	屏幕校正
Quit	回到ROM列表

从菜单的各种配置可以看出，模拟器的功能还是比较完善的。第一次运行的时候，模拟器会在SLOT1的记忆卡里生成一个SNES-Station的记录，



用于保存模拟器的基本设置；各个游戏的存档也都会统一塞到这个记录里。通常一个游戏的电池记录文件会占用8~32KB的容量，即时记录则在100KB左右，要大量保存的话最好先确认记忆卡上有足够的空间。另外提醒一点，即时记录本身就包括电池记录在内，也就是说更新即时记录的同时也会抹掉在游戏中保存的进度，如果需要反复S/L的话一定要事先备份好电池记录。

SNES-Station的整体运行效果还算不错，兼容性很高，连Super-FX芯片和DSP芯片的模拟都已经实现，半透明等特效更是不在话下，Snes9x的内核果然名不虚传。不过目前这个模拟器还存在两个不小的问题：一是声音，游戏中的音乐和音效虽然都能还原，但失真较大，给人的感觉有点生硬；二是速度，目前开着声音能跑到60FPS满帧的游戏几乎没有，只能说大部分游戏能在运行过程中很少感觉出严重的拖慢，但仍然有不少卡到让人无法安心玩下去，比如《大航海时代2》、《最终幻想VI》、《幻想传说》等，至于用到特殊芯片的就更别提了，《星际火狐》在某些场景的帧数甚至只有个位数……PC版的Snes9x若用上300MHz的CPU就很少会显出速度上的问题，因此SNES-Station在这方面理应有上升的空间。在官方的Readme文件中，作者也提到要重写图象和声音核心以提高模拟速度，同时优化Super-FX芯片的模拟，还是让我们静静期待作者的努力吧。

这个版本的SNES-Station不支持S-DD1解密芯片的模拟，因此《星之海洋》和《街霸ZERO2》都不能运行；不支持高解析度的SFC游戏，不过因为我没找到这样的游戏，所以不知道运行起来会怎样；《DQ V》输入完名



字正式进入游戏后就黑屏，在我测试的数十个不带特殊芯片的游戏中是惟一一个无法模拟的。下面给出一些经短时间测试运行较完美的游戏供大家参考。

第4次超级机器人大战	火焰之纹章 纹章之谜	火炎之纹章 多拉基亚776
超级街头霸王Ⅱ	侍魂	塞尔达传说 众神的三角力量
幽游白书特别篇	超级马里奥世界	实况世界足球 胜利十一人

SNES-Station在作者的主页上提供免费下载，连同ROM文件一起刻成光盘就能在PS2上运行，详细的刻录方法将在后面介绍。



PGEN——PS2上的MD模拟器

作者	Nick Van Veen
官方网站	http://pgen.gamebase.ca

PGEN同样是移植的模拟器，它是基于Linux平台上一个名为Generator的MD（Genesis）模拟器修改而来的，最新版本v1.2，2004年2月1日更新。它的特点是支持记忆卡和硬盘启动，用户可以直接从记忆卡或硬盘读取游戏，且在硬盘上保存游戏记录。此外，ZIP文件、即时记录、多人游戏的支持也毫无问题。

▲Rom 列表

主界面的键位设置

十字键	移动光标
×	确定或选择
△	返回
L1+L2+R1+R2+START	切换显示制式为NTSC制
L1+L2+R1+R2+SELECT	切换显示制式为PAL制

游戏中的键位设置

MD	PS2
十字键	十字键或左摇杆
START	START
A	□
B	×
C	○
X	L1
Y	R1
Z	△
MODE	L2

▲主界面

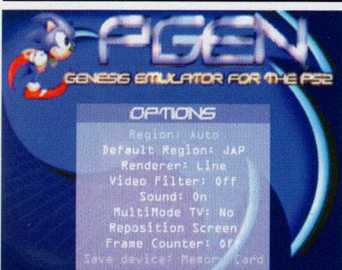
在游戏中按SELECT可调出IN-GAME MENU。

主界面说明

Rom List	ROM列表
Option	选项设置
Save Manager	记录管理器
Credits	显示软件信息

Options 选项说明

Region	主机区域设置，一般放在自动上面，也可以强制定为美/欧/日版
Default Region	运行某些全区游戏时模拟的区域
Renderer	绘图引擎选择，LINE引擎速度较慢但是兼容性更高，CELL则反之
Video Filter	图象过滤器，开启的话会使画面变得柔和（模糊？）
Sound	声音开/关
MultiMode TV	如果电视支持多制式的话可以开启这一选项，它会修正PS2主机输出的显示制式使之更好地与游戏配合
Reposition Screen	屏幕校正
Frame Counter	开启的话就将在游戏中显示帧速率
Save Device	设置保存记录的装置，如果有安装硬盘就可以更改此项



◀ Options 界面

IN-GAME MENU 选项说明

Return to Game	继续游戏
Quick Save State	快速即时记录，不将数据保存到记忆卡
Quick Load State	载入快速即时记录
MC Save State	在记忆卡上写入即时记录。一旦执行，快速即时记录的内容就将消失
MC Load State	从记忆卡载入即时记录。执行后快速即时记录的内容也会消失。
Reposition Screen	屏幕校正
Renderer	更换绘图引擎
Region	设置主机区域
Soft Reset	当前游戏复位
Return to Main Menu	返回Rom列表

从功能上看，PGEN比SNES-Station更为强大，有多种绘图引擎供选择，可以直接于内存中存储和载入即时记录，更兼对记忆卡和硬盘启动的支持。不过记忆卡启动需要一个名为Macrus R Brown's exploit的软件，而这个软件我甚至都没有找到；只有安装DMS3直读芯片才能使用硬盘，这种芯片在国内入手的可能性几乎是0……



▲ IN-GAME MENU

PGEN还有一个巨大的优势就是它的速度。SNES-Station跑不少游戏都非常慢，而PGEN给人的感觉是可以全速运行所有游戏——至少在我测试



的十几个游戏里，没有一个有拖慢的感觉。PGEN的缺点当然也有：兼容性还显得不足，《超级街霸Ⅱ》和《兰古利萨Ⅱ》都完全无法运行，部分能运行的游戏也有图象错误的BUG（最明显的就是《大航海时代2》）；很多游戏的声音里掺有或大或小的杂音。相比之下，SNES-Station速度虽然不足，兼容性却很高，绝大部分游戏模拟起来都没有什么明显的错误，难道速度和兼容性真的不能两全吗……作者称以后将会重写绘图引擎，希望能带来兼容性方面的提高。

下面给出一些经测试运行比较完美的游戏：

超级忍	火枪英雄	光明力量 众神的遗产
幽游白书 魔强统一战	大航海时代	索尼克&纳克尔斯
新创世纪	光之继承者	梦幻之星Ⅳ







PSMS——SMS和GG的模拟器

作者	Nick Van Veen
官方网站	http://psms.gamebase.ca/

Nick Van Veen真是一个勤快的人，除了保持PGEN的更新以外，居然同时还在开发着SMS和GG的模拟器！不过可能确实受了PGEN工程的影响，这个移植自SMSPlus的软件完成度还不够，虽然有着非常高的兼容性和速度，但模拟器本身的功能还是少了一些，最大的一个缺点就是不支持将游戏记录写入记忆卡……对于许多流程较长的游戏，只能说遗憾了。

主界面的键位设置

十字键或左摇杆	移动光标
×	确定读取当前ROM

游戏中的键位设置

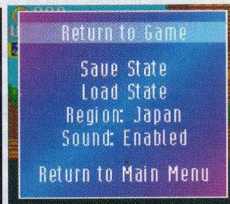
SMS/GG	PS2
十字键	十字键或左摇杆
START	START
1	□
2	○
1连发	L1
2连发	R1
在游戏中按SELECT呼出IN-GAME MENU。	



▲Rom列表

IN-GAME MENU选项说明

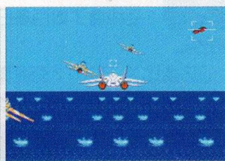
Return to Game	继续游戏
Save State	快速即时记录，注意记录不会保存至记忆卡，退出该游戏即无效
Load State	载入即时记录
Region	设置主机区域
Sound	声音开/关
Return to Main Menu	返回Rom列表
按住SELECT就可以用方向键调整画面位置	



▲IN-GAME MENU

PSMS最新版本是v1.5，这是一个记忆卡专用的版本，如果需要刻录成光盘就要用前一个版本v1.2，两个版本的性能并没有太大的区别。PSMS并不支持直接扫描光盘中的游戏目录，需要用专用软件生成目录列表才能正确载入游戏，相关软件在官方下载页面有提供。







模拟器刻录指南

这里以SNES-Station为例说明一下刻录的详细步骤，使用的软件是Nero Burning Rom 5官方中文版。

1.打开Nero，选择建立一个CD-ROM（ISO）的编辑。注意选定“无多重区段”。

2.在ISO属性方面，选定“模式2/XA”和“ISO9660”。同时最好也选上“ISO 2级”和“Joliet”，这样能支持长文件名。中文文件名是不会被识别的，请勿尝试……

3.选定“终结CD”；刻录速度越低越好，通常来说极限是8X，高了PS2就可能无法认盘。全部确认以后点击“新建”。

4.把下载的模拟器压缩包解开，将SYSTEM.CNF、INSTALL.CNF和SNES_EMU.CNF三个文件拖到Nero的ISO窗口里，保证它们在ISO的根目录下。ROM文件可以随意放置于任何目录。一切就绪后写入光盘就可以了。

注意事项：

一、由于ROM文件名和记忆卡里的记录名密切相关，建议用GoodSNES配合RomCenter对硬盘上的ROM进行校验和重命名，以便管理。SNES-Station只支持*.smc、*.swc、*.fig格式的SFC ROM文件，不支持*.mgd、*.gd3、*.078等格式。如果你手上只有那些不被支持的ROM，可以用uCON等ROM转换工具将其转换为能被支持的格式，或索性将后缀名改掉（目前没发现这样的做法会引起什么问题），压缩成ZIP文件也行。如果*.078格式的ROM已被分割成供磁碟机使用的多个文件，光改后缀是没用的，一定要先用工具合并。合并的效果可以用ZSNES、Snes9x等PC上的模拟器检验。

二、刻录的媒体最好是CD-R光盘。只要PS2的读盘能力和盘片本身质量过关，CD-R一定可以使用，若是CD-RW就要看运气了。我刻过两张不同品牌的CD-RW，在50007上都能正常读取，39001就完全不认，可能5w系列在对DVD-RW支持的同时也提升了对CD-RW的认盘能力。为了PS2的健康着想，即使能读CD-RW，我想也是尽量避免使用为好。

三、以上的刻录方法适用于已经改过机的PS2。如果你的PS2没有安装直读，就要用CDGenPS2这个工具生成镜像后刻录至CD使用。用这个方法的话，光盘里的文件不能使用长文件名（超过8个字母的文件名），此外你还必须有原版的AR2、GameShark2等引导工具用来启动游戏。

相关网址

DMS3，一种支持安装硬盘的直读芯片

http://www.dms3.com/

CDGenPS2，一个PS2专用ISO制作工具，最新版本v2.0。

http://ps2newz.net/

GoodSNES，一个权威的SFC ROM校验系统，最新版本v0.999.5。这个是GoodDAT的主页，你也可以找到MD、SMS等其他机种的ROM校验数据。

http://gooddat.emu-france.com/

RomCenter，一个优秀的Rom管理工具，最新版本v2.62。

http://www.romcenter.com/

ZSNES、Snes9x，PC上两个最优秀的SFC模拟器，最新版本分别是v1.36和v1.42。

http://www.zsnes.com/

http://www.snes9x.com/

uCON，一个SFC ROM转换工具，最新版本v1.41。

http://spliceworld.parodius.com/

AR2（Action Replay 2），一个PS2的金手指工具，也可以用来引导非官方游戏启动。使用GameShark2、Xploder等工具也可以达到相同目的，但是和它们相比，原版AR2在国内最容易入手。

http://www.codejunkies.com/

文 JOHN 编 卡伦

日系PS2游戏修改工具推荐

用AR2和Xploder修改游戏，用X-PORT2传送记录……我们似乎早已习惯了这些欧美厂商出品的PS2游戏修改工具，虽然它们很多时候对日版游戏支持得并不好。那么，日本人就没有做出这样的工具吗？答案是否定的，这样的工具在日本也有，而且种类也不比欧美少，只是在国内相当少见；虽然如此，有些软件，我们还是很容易得到的……

一、Direct Memolink 2

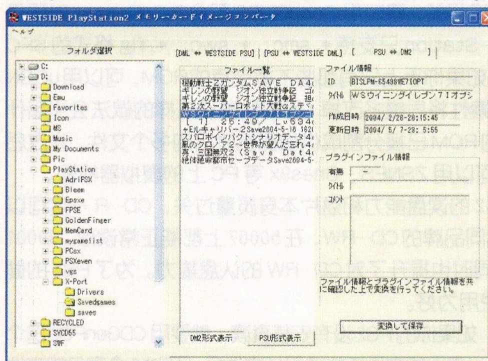
用X-PORT2再加一根特定的USB连机线能将PS2游戏记录在记忆卡和PC间交换，这如今已是常识了，但X-PORT2是老美做的软件，不支持记录名称的日文显示，在备份和上传游戏记录时非常不方便。Direct Memolink 2是日本KARAT社（http://karat-jp.com/）开发的X-PORT2互换软件，不仅有全日文的界面，还加入了对日文记录名显示的支持，大大方便了对游戏记录的管理。此外，Direct Memolink 2还包含了数百条日版游戏的金手指，使用AR2兼容的金手指卡就能用到这些密码。

虽然Direct Memolink 2的功能比X-PORT2有所增强，但存在着一个不大不小的问题：从记忆卡上下载的记录，图标都会被软件统一修改为专用的X型图标。本来X-PORT2也有着相同的特点，但后来有人制作了破解补丁将这一问题解决；在Direct Memolink 2没有被破解之前，也只能让其继续存在了。这个软件是日文内码的，Win98下可以用南极星、MagicWin等内码转换工具辅助使用，XP下可以用微软的AppLocale实用程序（微软官方网站提供下载）以日语内码引导启动，这一技巧对很多软件都有作用。此外还要提醒一点，X-PORT2保存的*.xps后缀记录文件虽然与Direct Memolink 2的*.dm2文件格式完全相同（只要更改后缀名就能完全互通），但是因为注释内码不同，用X-PORT2保存的记录在Direct Memolink 2里名称仍将显示为乱码。

Direct Memolink 2和X-PORT2一样，是与专用USB连机线捆绑销售的商业软件，不过现在已经有网友放出供免费下载，多搜索搜索就能找到，使用与X-PORT2兼容的连机线和引导光盘即可使用。KARAT社还有许多和AR系列金手指兼容的日版商品发售，使用的便利性自不多说，但是在国内入手的难度就……

二、PS2 MemoryCard Image Converter

这是日本WESTSIDE社的一个记录转换软件，可以将Direct Memolink系列备份的记录（*.dml、*.dm2）和Memory Juggler备份的记录（*.psu）互换。Memory Juggler是最早的PS2记忆卡备份设备之一，它所用的*.psu格式也成为了通行的标准，很多记录编辑器只支持*.psu格式的文件。



WESTSIDE社是一家专门制作记录编辑器的公司，其产品大部分通过有偿下载或随杂志销售的方式放出，不过这一转换软件是免费的，下载地址是：http://www.westside.co.jp/download/free/20030228/ps2memconv.lzh，用WinRAR可以打开。

三、PS MemoryCard Utility 2

PSMCU本是用作PS模拟器记忆卡查看和转换的软件，和当时其他许多同类软件相比，模仿了PS主机记忆卡管理界面的主窗口堪称独树一帜；后来作者在2.00版中加入了对PS2记忆卡*.psu格式的支持，使其成为了独家全面支持PS2记忆卡文件内容查看的软件。用PSMCU2可以查看每个记录文件的图标（值得一提的是，PS2记忆卡的图标与在PS2主机上一样，以3D即时演算的方式来表现！）和注释，还能将多个记录储存在一个库文件中以便于管理。作者主页：http://hp.vector.co.jp/authors/VA025251/



四、记录编辑器

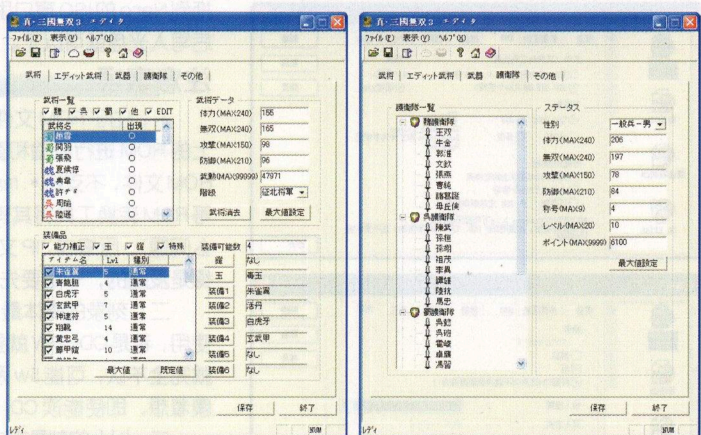
到现在总算说到重点上了（笑）。修改PS2游戏最常用的手段自然是金手指，只要输入密码引导游戏进入就可以达到各种修改目的。但金手指修改也存在很多局限性：首先就是PS2机器本身，许多早期的PS2直读不能收仓后继续读盘，导致金手指完全无法引导游戏启动；其次，金手指很难进行精确的修改，就拿SRW这样的S·RPG来说，要想改动某几台机体的改造级数、略微增加某个驾驶员的经验值，用金手指并非完全做不到，但肯定非常麻烦；再次，金手指能修改的范围有限，大部分金手指厂商都是欧美的，对日版游戏的支持并不充分。

另一种修改方式是直接修改游戏记录，但大部分游戏的记录数据都不是那么好找的，每个位置的数据是什么内容需要用多个记录反复比较才能推出；更麻烦的是那些记录校验码，对付校验码比修改记录数据本身都麻烦许多。这时，现成的记录编辑器就能体现出优势来了，它们能不受硬件限制、非常简易地对游戏进行细致的修改，你只需拥有能将PS2游戏记录备份到PC的工具就可以了……

通常来说，记录编辑器大多是一些爱好者们制作并免费发布的工具，也有有偿提供的，如WESTSIDE社发布的工具。有偿发布的工具大多价格昂贵（一个工具三四百日元），更重要的是难以获得；相比之下，那些免费的软件容易入手，功能也不差，虽然对应的游戏一般只有很受欢迎的大作，但只要有相关修改器，那就意味着几乎所有能想到的项目都可以被修改……

这是ふぃーぐ制作的《第2次超级机器人大战α》记录编辑器，从每台机体的改造段数、强化部件到每个驾驶员的经验、PP点数，甚至小队组成和当前关卡都可以修改。

しーらんど制作的《真·三国无双3》记录编辑器，同时兼容《猛将传》。每个武将的能力、装备、武器和护卫兵都能修改，至于全结局之类的更是不在话下。另一位日本朋友的《真·三国无双2》编辑器功能更加强大，甚至可以编辑中断记录，详细更改每个军团的属性及其坐标！



这类的修改器大部分只支持*.psu格式，需要修改的话先用Direct Memolink 2（或者X-PORT2，要改后缀名）将游戏的记录备份到PC，拿PS2 MemoryCard Image Converter转换成*.psu后修改，再转回*.dm2传回记忆卡就可以了。虽然麻烦点却可以理性地对记录进行修改，对于那些不喜欢把游戏改得乱七八糟乐趣全无的朋友来说尤为合适。

下面这个网址收集了很多PS2游戏记录的编辑器，用搜索引擎还能找出很多，被游戏玩了的时候不妨试试，记得备份原始记录！http://plaza.rakuten.co.jp/nanairomurasaki/26003

文 沙罗

勇者斗恶龙V

天空的新娘



本作的人物、姓名及绝大部分剧情设定均取自于官方游戏以及官方小说的设定。另外，为了保持统一，本文中的主角名以及其子女名采用的是官方小说中的名字。(游戏中主角的官方默认名为艾贝尔"ABEL"，而小说中则叫卢卡"LUCA"。)再次特别感谢日本的好友わたなべたろうさん所提供的一切官方设定资料和部分小说设定资料。(在阅读了小说的一部分设定资料后，也更坚定了我要购入官方小说的信念！)

另外，本文的《序》部分正如字面的意思，仅仅作为后文的一个铺垫。基本上后文中所有登场的主要人物，在《序》部分中都会登场。不过如果您对这一部分毫无兴趣，不妨直接跳过。

序

海面上泛着粼粼波光，令万里无云的天空显得更加晴朗。海浪不断地但又有规律地拍击着过往的旅船，拍击声与海鸥们的鸣叫声混合在一起，倒也组成了一首和谐而动听的协奏曲。

一股夹杂着咸味的海风迎面而来，将刚刚走出船舱的卢卡的睡意完全打消，也许是因为刚刚睡醒的缘故吧，原本柔和的日光还照得他有些睁不开眼。

"哇，马上就要到达海港了耶！"在稍稍揉了揉眼睛并确认了前方正渐渐浮上海平线的陆地后，卢卡不禁兴奋地叫出了声。

"爸爸，是陆地啊！马上就要到达海港了！"卢卡回过身对着船舱里大声地叫道。不一会儿，一个身着盔甲、体魄健壮的中年男子便走了出来。"是吗，总算是到达海港了。呵呵，已经有两年没有回来过了……"

"两年？爸爸，你之前说过的地方，就是这里吗？"

被卢卡称为父亲的中年男子轻轻地抚摸着儿子的黑发，目光却始终注视着远方的陆地，若有所思。直到注意到卢卡那充满了稚气的脸庞上带着迷惑的神情后，才赶紧解释道："呃？是啊。对了，你来到这个地方时还很小，所以都不记得了吧。"说完后，他又将目光转回了远方的陆地。卢卡似懂非懂，但又不好意思再问下去，只好随着父亲的目光遥望着远方发呆。

这位中年男子名叫帕帕斯，是卢卡的父亲。他的妻子在卢卡刚出生下来时就已经过世，所以多年以来，都是帕帕斯独自一人将卢卡抚养长大的——在没有母爱的环境中长大的卢卡，父亲自然成为了他的一切依靠和憧憬的对象。从他懂事时候起，帕帕斯就经常一人外出旅行，每次回来时总能给卢卡带回一些珍贵的礼物。父亲在外面是做什么的，是一个什么样的人，这点卢卡完全不知，也从来不多问，因为他坚信自己的父亲是一个伟大而杰出的人物。这点从旅船的船员们对父亲交谈时那毕恭毕敬的神态中得到了进一步的证实。"我长大以后也要像爸爸那样做一个伟大的人。"这几乎已经成为了卢卡的口头禅……

这一次父亲带着年仅6岁的卢卡一起外出，还是这么多年以来的头一次。旅行的目的是什么，父亲没有告诉过卢卡，在他的紧紧追问下，也只知道父亲似乎是想返回过去的故乡一趟而已。其他的，卢卡也没有多作思考，毕竟能够跟随父亲一同旅行，就已经足够他兴奋地三天三夜睡不着觉了。

一踏上陆地，卢卡便不顾父亲的告诫，兴奋地离开了海港，仿佛要将数日无聊的海船之旅给补回来一样，欢快地奔跑在葱绿的草原之上。"好漂亮啊，比家周围的的草地大多了！"初次见到大草原的卢卡不由得慢慢放慢了脚步，贪婪地欣赏着这片他从未见过的光景。"糟了，一个人突然跑出来，爸爸一定会生气的。"猛地想起了还在海港与人聊天的父亲，卢卡立刻止住了兴头。在仰望着太阳慢慢地做了一个深呼吸后，他转身准备返回然而。然而，就在这时……

一双邪恶的眼睛紧紧地盯住了卢卡，并不断地在他身上来回游走。卢卡不禁感到一阵寒意。"是史莱姆！"从对方那圆滚滚但又半透明的液状体型来看，他作出了这样的判断。魔物，一个经常从帕帕斯那里听到的词。从小，帕帕斯便不断告诫卢卡，不要随意外出，可怕的怪物会突然出现并袭击过往的旅人。而史莱姆这种小型魔物，也是帕帕斯在告诫卢卡时经常提到的几种魔物之一。不知是祸还是福，由于帕帕斯的告诫，卢卡从来不轻易到村外走动，也从来没有见过真正的魔物。这让他对这种突如其来的场面感到十分害怕。

卢卡从地上抓起一把泥土，全神贯注地盯着正缓缓接近的史莱姆，准备防备对方随时可能发动的进攻。但是……

突然间，卢卡感到左臂传来了阵阵疼痛，他抬头一看，另一只不知从哪冒出来的史莱姆正紧紧咬着他的手臂！"哇！"卢卡惊慌失措，只能用力摇摆自己的手臂，想将对方震下来。但摇摆得越是用力，手臂传来的疼痛也就越发强烈。更糟糕的是，先前的另一只史莱姆趁着卢卡慌乱之时，一口咬住了他的右肩！

"这么下去……我会被咬死的！"一个恐怖的念头从卢卡脑海中一闪而过。也许是理智压倒了恐怖，卢卡拼命地摇摆着双臂朝海港一路狂奔。"不要啊……救救我……爸爸！"

"喝！"一道剑光闪过，卢卡身上的两只史莱姆应声倒地，伴随着凄厉的惨叫声渐渐地消失。只有半天没从恐惧中回过神来的卢卡还一直呆坐上地上。

"不要紧吧，卢卡？"来人正是帕帕斯。他见卢卡久久不归，心知不妙，急急忙忙地与港口的人道别并追了出来。

能够在路上碰到父亲，可算是不幸中的大幸吧，要是再晚上一会，或许卢卡就真的会被活活咬死了。

"嗯，嗯……我没事……"

"我不是说过不要走远了吗？来，让我看看你的伤。"帕帕斯将剑收回鞘内，走近还坐在地上的卢卡，小心翼翼地为他擦去渗出的淤血。

"好痛。"

"被咬得这么厉害，这点疼痛是当然的。不过你也是个男子汉，忍一忍吧，疼痛马上就会消失。"看到伤口并没有想象中的那么严重后，帕帕斯长长地舒了一口气，随即站起身来，念动了回复咒语。

一道温暖柔和的光芒闪过之后，卢卡的伤口渐渐地愈合了。

"啊，不痛了！不痛了耶！"卢卡用力地甩了甩手臂，已经感觉不到任何的疼痛了。

"哈哈！怎么样，我的回复咒语很有效吧！"

"嗯！爸爸好厉害啊，那样的魔物只一剑就解决了！我以后也要像爸爸那样，成为世界上最强的人！"

"世界最强？哈哈哈……说得好！这才是男子汉，我的好儿子！"听到卢卡这么一说，帕帕斯也双手插腰，哈哈大笑起来。

透过正面直射的阳光，卢卡呆呆地注视着父亲有些模糊的身影。也许是阳光直射的缘故，映在卢卡眼帘中的父亲比起平时俨然高大了许多……

这是卢卡自懂事以来，和父亲的第一次旅行。

但同时，也是他和父亲的最后一次旅行……

桑塔罗斯村……

那里是帕帕斯曾经长年居住过的一座群山环绕之下的小村庄。说它小，那是因为全村的居民不仅不足百人，其地理位置也比较偏僻，很少有外人知道这个村庄的存在，就连地图上也无法找到。尽管如此，村民们却在这座小村中过着丰衣足食的宁静生活。

"看样子我们已经到了，孩子。"遥望着不远处在山坳里徐徐飘荡的几处炊烟，帕帕斯的神情中充满了怀念。

村庄的背后便是连绵起伏的山川，从山头流淌下来的清澈泉水正好将依山而建的村庄一分为二。帕帕斯的家位于村子的最里端，紧靠着山壁。

不知为何，帕帕斯的归来引起了村民们的隆重欢迎，那股对帕帕斯的热情和尊敬之情甚至比平时迎接村长时还要热烈。从没有见过这种场面的卢卡反倒被村民们的举动弄得不知如何是好。不就是两年没有回来了吗？为什么大家的举动都这么夸张啊……虽然有满肚子的疑问，但卢卡却不敢在生人面前开口询问，只好一言不发地紧跟在父亲的身后。

“帕帕斯老爷！您终于回来了！”正当帕帕斯来到自家的门前站定时，从屋内走出了一位大腹便便、留着一小撇胡子的中年男子。他那褐色的像围裙一样的外衣与他矮胖的身材配在一起，显得略有些滑稽。

“桑乔，我回来了。”帕帕斯微笑着回应了眼前的这位叫桑乔的男子，似乎两人早已认识多年。

“老爷您能回来真是太好了，您不知道我盼望这一天的到来盼了多久……啊？”桑乔注意到了躲在父亲身后，偷偷地朝自己张望的少年——头扎着紫色的头巾，神情中带着一丝胆怯、一副稚气未脱但又十分可爱的男孩。

“卢卡少爷，这不是卢卡少爷吗！几年不见，都已经长这么大了。”

“爸、爸爸……”怕生的卢卡偷偷地拉了拉父亲的衣服。

“哈哈，不要害怕，到前面来。这位是跟了我多年的随从桑乔。他以前还抱过你的哦，不过那时候你还小，大概早就不记得了。”

“嗯……你、你好……桑乔叔叔。”卢卡怯生生地张开了口。

“别、别这样，少爷！”桑乔受宠若惊，“我只是个随从，以后叫我‘桑乔’就可以了。啊！对了，请两位赶紧进屋吧。有话到屋里慢慢再说也不迟。”

刚一进屋坐定，一声清脆的童声便将三人的注意吸引了过去，“帕帕斯叔叔，您回来啦！”

循声望去，一位可爱的小姑娘听到了动静后连蹦带跳地从楼上飞奔下来。从个头来看大概与卢卡年纪相仿，一对碧绿色的大眼睛，背后梳着两根长长的金发辫子，看上去显得格外活泼。

“嗯……这位女孩子是？”帕帕斯似乎从没有见过这位女孩，只好扭头询问桑乔。

“她是我的女儿啊，帕帕斯。”一位小麦色肤色、年纪大约为30多岁的中年妇女从楼上缓缓走下并如此说道。

“啊？这不是住在邻村的邓肯的太太吗？好久不见了！什么风把你也吹来了？该不会是为了迎接我回来吧？”

“托福托福，我现在好得很呢。倒是你，好几年不见，看上去还是那么精神饱满啊。”

“她们这次到这里来，是专门取邓肯老板前些日子预定的药的。”桑乔为这对母女俩此行的目的作了解释。

“是吗？一路上真是辛苦了。”

两位多年不见的故交开始天南地北地扯起了家常。不过，一旦当大人们的闲谈开始后，遭殃的往往是被搁置在一旁、完全不明所以的小孩子。就在卢卡感到无聊，不知如何是好的时候，身旁的小姑娘悄悄地拽了拽他的衣角。

“大人们的话题总是没完没了的，不如我们到楼上去吧？”小姑娘用调皮的表情朝着卢卡眨了眨眼，指着楼梯问道。

“嗯……好啊。”

“好久不见了呢，卢卡！你现在还好吗？”

上了二楼以后，小姑娘突然拉着卢卡的手，笑眯眯地问道。

“呃、呃？”卢卡不禁一愣，赶紧在脑中搜索有关这位女孩的一切回忆。

“我是比安卡啊，难道说你已经不记得我了？”见卢卡迟迟不答，比安卡的脸上尽是失望的表情。

“嗯……是、是的……”

“真没办法……不过，大概那时候你还太小，已经没有印象了吧。你以前还住在这个村子的时候，我们经常在一起玩的啊。不记得了？”

“是的……对不起……”卢卡不好意思地低下了头，用眼睛的余光偷偷地观察比安卡的反应。

“我今年已经8岁了，比你还要大2岁哦！所以论年纪我是你的姐姐。以后无论做什么事情，都要听姐姐的话哟。对了，让姐姐来读书给你听吧！”比安卡连珠炮地一口气说完后，还不等卢卡作出回答，便摆出了一副姐姐的架子，从书架上拿出了一本厚厚的古书——

“比安卡，我们要回旅店了，快下来吧。”楼下的那位妇女的声音传了上来。

“啊……真没劲。”比安卡失望地把书放回了原处。“唉，卢卡，我们现在要回去了，明天再见吧。妈妈，我这就下来！”

得、得救了！望着比安卡下楼的背影，卢卡打心底里感谢她母亲的及时“相救”。

入夜，卢卡躺在床上辗转反侧。每次回忆起遭到魔物的袭击以及被父亲所救的情景，以及父亲那高大的身影时，卢卡就兴奋地无法入睡。

“今天过得真有意思啊。虽然……最后遇到了一个有些奇怪的姐姐……”想到比安卡，卢卡还真有些后怕。要是当时没有那位大妈在，恐怕接下来就有得卢卡受了……

“不过是为什么呢……在被那位姐姐拉住手的时候，总有一些怀念的感觉……这种感觉，真是不可思议……好像，梦中的妈妈一样……”

第二天，卢卡和帕帕斯两人还没有来得及从长途跋涉的劳累中解脱出来，便准备动身前往相邻不远的阿尔卡帕村。

由于比安卡的父亲邓肯得了重感冒，所以母女二人才不得不到桑塔罗斯村找当地的矮人配制特效药。如今目的已经达成，两人也要尽快返回邻村，于是帕帕斯便带上卢卡，一路上负责保护母女二人。

桑塔罗斯村与阿尔卡帕村之间的距离并不算远，顺利的话，徒步也只需大半日即可到达。不过一路上由于山洞小道奇多，所以过往的行人们也经常遭到凶猛魔物的袭击——

没错，事实上在出发后才一个多小时的时间里，帕帕斯一行人已经遭到了魔物们数次的袭击。

有好几次，卢卡都差点遭到魔物的毒手。不过每一次都借着帕帕斯出色的剑技和比安卡的火焰魔法而化险为夷。为此，卢卡也遭到了比安卡多次的奚落。卢卡虽然已经尽了最大的努力，不过他毕竟还太缺乏实战经验，也不会任何攻击咒语，所以基本上每遭遇一次魔物，他就得向“大姐姐”道歉无数次……

就这样，一行人在黄昏时分抵达了阿尔卡帕村。虽然靠着矮人调和的特效药顺利地治好了比安卡父亲的重感冒，不过感冒却意外把其他人给传染了……

“没想到连帕帕斯也得了重感冒……上一次是多少年前的事情了啊……”比安卡的母亲将打湿的毛巾敷在帕帕斯的额头上后，不禁苦笑。

“看来，我也已经老了啊。”

“你看你，又这么说了，没看到孩子们都在担心你吗？”

“啊，对了，卢卡他人呢？”

“放心吧，他现在和比安卡一起到外面散步去了。卢卡也是第一次来这个村子，让比安卡带他四处走走也不错。另外，治感冒的特效药还有剩余，今晚你们父子二人就好好地在这里休息吧。睡一晚上应该就会好了。邓肯他现在虽然要招呼住宿的客人没时间过来看你，不过他也希望你能够在这里多留上几天呢。”

“真是麻烦你了。”

“都是老朋友了，还这么客气。对常年在外奔波的你来说，这也是一次很好的休养呢。好好休息吧，我先出去了。”将整理好的药和湿毛巾放在床头的桌上后，比安卡的母亲轻轻地离开了房间。

关门的声音过后，房间一下子寂静了下来。

“一个人了啊……也罢，难得生病一次，就好好休息一下吧。”伴着浓重的喘息声，帕帕斯渐渐地进入了梦乡。

半夜……

帕帕斯被“吱吱”的开门声弄醒了。虽然开门声十分微弱，但这对经历了无数修罗场而养成了良好习惯的帕帕斯来说，也实在是太大了点。

这么晚了，难道是小偷？这么想着，脑子立刻清醒了过来。他默不做声，扭过头寻声望去，一个



黑影正从他旅行时随身携带的口袋中搜索着什么。
就在他几乎已经认定黑影就是小偷而准备展开行动时，却突然愣住了。
在微弱的月光下拼命搜寻着什么的，是包着紫色头巾、本应睡上床上的卢卡。
"唉，不是这个……也不是这个……太大了。"卢卡拿出父亲的剑随便比划了一下后，就放回了口袋中。看起来，他正在寻找适合自己使用的武器。
"卢卡，动作快一点啊！"
轻声催促卢卡的，是站在门边的比安卡。她也换上了一身轻便的行装，还在腰间插上了防身用的匕首……
这两个孩子，是准备趁夜出门吗？帕帕斯没有作出任何行动，依然静静地看着。
"你要是再不快一点，我就丢下你不管了！"
"等、等一下啊，比安卡……"
"在天亮前消灭雷努尔城的怪物，才能要回那个被欺负的孩子，你忘了吗？"
"我知道啊，再等一下……这个也不合适……唉。"
原来是这么回事啊。明白了缘由的帕帕斯，内心里不由得为他们孩子气的举动笑了起来。
"啊，有了！"卢卡兴奋地拿出一把铜剑比划了几下，最后像是决定了"就是这个"一样将剑高举了起来。
果然还是个孩子啊。瞧着儿子最后的这一举动，帕帕斯差点笑出声来。他强忍住笑容翻了个身，放心地合上了眼。
当然，这一翻身，吓得卢卡差点没将铜剑掉在地板上。
翌日，雷努尔城的怪物们被两个勇敢的少年少女消灭的传闻，迅速地在村里传了开去……

"真是给你们添了不少麻烦。"
有了矮人配制的特效药，帕帕斯的重感冒只休息了一夜就完全地恢复了。如今他正站在旅店门口，与邓肯一家道别。
"如果能再多呆几天多好。我还没来得及好好向你道谢呢。"说话的是邓肯，昨天他病一好，便忙着在柜台前招呼客人，直到帕帕斯睡觉为止，都没能再说上一句话。
"真的不用了，再说我接下来还有其他的事情要办。下次再来这里的时候，就有劳你们了。"
"好吧。不过……"见帕帕斯的态度如此坚决，邓肯也不再挽留。他放低了声音，换了一个话题，"你还在继续寻找马撒的下落吧？"
"是的……"一听到这个名字，帕帕斯的脸色立刻阴沉了下来。
"抱歉，看来我又问了不该问的事情。"
"话说回来，怎么好像一直都没有见到村子的英雄们啊。"比安卡的母亲赶紧转移了话题，打破了两人僵硬的气氛。
"英雄啊……"帕帕斯和邓肯不约而同地苦笑起来。卢卡与比安卡趁夜消灭了雷努尔城的怪物的传闻，早已传入了他们的耳中。
"这两个孩子，自起床后便飞也似地跑了出去，说是有什么约定一定要完成。"
"啊，是那个被欺负的孩子的事情吧。"回想起昨夜两人的对话，帕帕斯点了点头。
"嗯？被欺负的孩子？怎么一回事啊？"
"不，没什么。等他们回来你们就知道了。"帕帕斯笑而不答。"那两个孩子很有毅力，这点在来这个村子的路上时我就看出来了。只不过……我没想到的是，他们竟然独自消灭了城里的怪物……如果有好的老师的话，他们一定前途无量。哈哈，比安卡也不愧是你们的女儿啊！"
帕帕斯最后那句不经意的话，却令邓肯夫妇突然沉默了起来。
"抱歉……"察觉了两人的反应，这次轮到帕帕斯道歉了。
"我忘了，那孩子并非你们真正的……"
"是的，已经过了七年了……"邓肯凝视着碧蓝的天空，喃喃地说道。
"直到现在，我还清楚地记得当年所发生的一切。"
他抬手朝旅店旁指了指。随着他手指的方向望过去，草坪上有一棵枝繁叶茂的大树。
"差不多，就倒在那棵树下的吧。"
"你是指……比安卡真正的母亲吗……"
"是啊。在我发现她们母女俩的时候，比安卡的母亲已经奄奄一息了。临终前她将刚满一岁的比安卡托付给了我照顾……"
"比安卡她至今还不知道吧？"
"当然了，这种事情，我们怎么说得出口……"比安卡母亲的眼眶已经湿润了。"只不过，就像你一直在寻找马撒那样，等比安卡长大了，说不定有一天她也会消失在我们的面前，去寻找她真正的血亲……每一次当我这么想的时候，就会觉得非常难过……"
"是吗……"帕帕斯不知该如何安慰以前的好友，好半天才挤出了一句话来。也许是察觉到了对方的尴尬，比安卡的母亲赶紧拭去眼角的泪水，勉强打起笑容。
"我也真是的，在这种时候说些扫兴的话。行了，闲谈就此打住好了。"
"说得也是呢。"帕帕斯与邓肯四目相对，连忙点头。
就在这时，比安卡和卢卡二人从外面散步归来，卢卡的怀中还抱着一只长得似猫非猫但十分可爱的小动物。
"卢卡，那只猫是？"
"爸爸，那个……其实格雷格雷它，已经没有父亲和母亲了……"
"格雷格雷？那是这只猫的名字吗？"
"是的，虽然是我们刚刚才起的名字……"
"真是的，有话就直接说出来啊！"身旁的比安卡开始有些忍受不了卢卡的吞吞吐吐了。
"我，我知道了……"卢卡吞了口唾沫，以一副做错事的表情说道："爸爸，能不能让它随我们一起旅行呢？比安卡姐姐也已经同意了……"
"咕咕……"
"小猫"瞪大了双眼紧紧盯着帕帕斯，喉咙中发出了低沉的声音。
帕帕斯露出难以置信的表情仔细地观察着"小猫"。
没错……这是……杀人豹的小崽。没想到这便是那杀人不眨眼的魔兽的孩子……
"嗯……"帕帕斯抱着胸，认真地思考了起来。无意之中，他瞟了一眼正紧绷着小脸望着自己，等待着答案的儿子。那深不见底的黑色眼瞳，还残留着妻子马撒的影子。
不光是外表，连言行也是发自内心的那股温柔和亲切感……
一瞬间，从前的回忆在帕帕斯的脑海中一闪而过。
"帕帕斯，你看。"
就像是一个对长辈看自己的什么杰作一样，马撒将史莱姆平摊在双手上，伸到了帕帕斯眼前，那时的史莱姆，仿佛乖巧的宠物一般，活泼可爱。
是的，对她而言，魔物们都是"朋友"一般的存在。无论何时，它们都能够成为自己的玩伴或是解决麻烦时的好帮手。
正因为这个能力，才令马撒遭到了魔物的绑架，至今下落不明。
这孩子，也也拥有与你一样的能力啊……
即使是从不相信什么命运上天的帕帕斯，此时不禁也觉得在冥冥之中，似乎一切都是命运使然。
"爸爸？"见父亲半天没有回应，卢卡着急地催促起来。
帕帕斯附下身，温柔地摸了摸格雷格雷的头，而格雷格雷也立刻摇起尾巴，轻舔着他的手指。
"好吧，我同意。"帕帕斯朝着儿子点了点头。"不过，照顾它的事情，就要由你自己来负责了。"
"太好了！谢谢你，爸爸！"卢卡高兴地将格雷格雷紧抱在怀中。
"好了，我们差不多也该启程了。给你们添麻烦了，邓肯，太太。"
"等一下！"
比安卡突然高声叫住了正要离去的父子俩。她飞快地走到卢卡面前，将头上的缎带取下，递给了卢卡。
"这个是？"
"我们可能一段时间都见不到面了，作为纪念，我就把这个送你了。啊对了，不如给格雷格雷系上吧！"
比安卡还没等卢卡回答，一把抓回刚刚递出去的缎带，小心翼翼地系在了格雷格雷的毛发上。
"这样就行了。"比安卡满意地拍了拍格雷格雷。再将视线转向了卢卡：
"那个，以后再见面时，我们一定要一起再出去冒险！一定哦！"
"嗯！"卢卡揉了揉鼻子，重重地点了点头。
"一定会的。约定好了！"
帕帕斯手牵着儿子，慢步走出了小镇。右手中，依然能够感觉到儿子的体温……
此时此刻，他还不曾想到，一封来自莱因哈特王国的邀请信，改变了他和儿子一生的命运……

天空的新娘

一

萨拉波那是一座位于内陆的镇子，三面靠河，一面靠林，在镇旁还耸立着一座古老的塔楼。几乎已经没有人能够说出这座塔的准确年龄了，大家惟一所知道的，就是自镇子诞生的日子起，那座老塔便一直存在着。自古以来，丰富的天然资源让人们在这片水土肥沃的土地上一直过着丰衣足食的繁华日子。

当卢卡到达萨拉波那这个小镇时，天色已近黄昏。

夕阳斜斜地挂在天边，高塔和茂密的森林沐浴在绯红的余晖中，显得格外的古老和神秘，更勾勒出了一副祥和宁静的夜景。

从大神殿逃离出来的卢卡，在与莱因哈特王国的第一王子亨利分别之后，为了根据父亲帕帕斯的遗言寻找母亲以及传说中的勇者，独自……不，与从小收留的杀人豹格雷格雷以及被他感化而决定一生追随的史莱姆骑士皮埃尔一起展开了周游世界的旅程。现在回想过来，如果不是因为有两位"可爱"的魔物同伴能够随时陪伴在左右的话，卢卡恐怕根本就无法想象自己会被孤独和无助折磨成什么样子。不过即使如此，在少了亨利这位多话的朋友之后，卢卡依旧感到了一些寂寞。

"不好意思，你们能不能暂时在马车休息一下呢？"在镇子入口前，卢卡将马车停了下来，回过头去询问车里的两位同伴。

皮埃尔朝他点了点头："好的，你就放心地去镇子里好好休息一下，顺便打听打听情报吧。"

"对不起啊，我不能带你们一起进去……不过，我会带些好吃的回来给你们。"卢卡满脸的歉意。

"不用在意，这也是没有办法的事情。"

这也难怪……作为一个魔物使，卢卡已经能够轻松地和魔物展开交流对话，甚至还能够感化魔物的心灵，让它们认同自己为主人，从而跟随左右。按照怪物老爷爷的话说，大部分的魔物原本都是心地善良且习性温和的，它们只不过是受到了魔王魔力的影响，才变得残忍凶暴。不过，即使是已经被感化了的魔物，依然不会轻易地被世人所接受。这是卢卡心中永远的痛。

卢卡轻轻地拍了拍爱马的头，说了句"在这里好好休息吧"便跳下马车走进了镇子。

黄昏时分的晚风柔和而清凉，卢卡随意地欣赏着繁华的街道，任由长发随风飘展。这时，一位年轻女子的呼叫声吸引了他的注意力：

"有人吗？请帮帮忙，拦住那只狗……"

那是一只全身白雪洁净的狮毛狗，它飞快地跑到了卢卡身边，并以他为中心原地转圈，就像是看到了非常熟悉的人一样，不断地摇晃着尾巴。

"这是家犬吧？"卢卡俯下身去，轻轻将它抱在了怀中。谁知小狗趁势跳到了他的肩膀，伸出了大舌头朝着卢卡的脸庞就是一阵猛舔。

"哈哈……不要……好痒啊。"面对小狗的突然举动，毫无防备的卢卡一屁股坐在了地上。尴尬的他挣扎着想要站起来。"我可不是你的主人啊，别再舔了，好痒……"

就在这时，先前那位女子玲珑清脆的声音再度传入了他的双耳。

"对不起……这孩子不知为什么突然跑了起来。它以前一直都很乖的……莉莲，快到这边来。"

莉莲"汪汪"一声，随即从卢卡的身上跳开。

"莉莲，你这孩子真是的。那个，真的很对不起……你不要紧吧？"

卢卡拍去身上的尘土，这才仔细地打量起眼前的女子。

一头秀丽的蓝发宛如绸缎一般，身着露出单肩雪白肌肤的白色连衣裙，大约不到20岁的少女，显得无比的高贵典雅。一眼便能看出是名门出身。

"白蔷薇……"卢卡在心中悄悄地为眼前的少女下了定语——即使是卢卡这样为人淳朴正直的人，也已经到了对异性有所感觉的年龄了。

"啊，我没关系的，请不要在意。"见莉莲已经回到了主人的怀里，卢卡转身准备离去。然而此时，莉莲再一次挣脱了主人的怀抱，追到了卢卡跟前并朝着少女汪汪直叫。

"唉呀呀，好不容易有主人来接你了，怎么能这样呢？"卢卡耸耸肩，无可奈何。

"莉莲对我以外的人如此亲热，这还是第一次呢。您到底是……"少女惊讶地走到跟前，目不转睛地盯着卢卡。

两人双目相对的瞬间，少女突然呆住了——犹如被施加了钢铁防御咒语，连呼吸也似乎忘却了一般，身体一动不动。

被少女这么出神地凝视着，让卢卡很不自在。他慌忙转过身去："那、那么……我该走了……"

"等一下！"少女下意识地叫住了声。

"我真是的……连名字都没有请教就发呆了……那个，莉莲的事情，谢谢您了……能不能……告诉我您的名字呢？"

不知为何，少女突然间神色大变，急欲想知道眼前这位青年的事情——仅仅初次见面、行装破旧不堪、甚至还围着一个有些古怪的紫色头巾的旅行者的事情。

一位名门的千金小姐，按理说是不可能会把这样的一位青年放在眼中的。然而，少女的眼神中充满了急切。

"我叫卢卡。"

"卢卡……卢卡……"

少女反复地默念着这个名字，就好像在记忆的深处搜索着与这个名字相关的事物那样。忽然间，她就像是想到了什么一样，连忙地抬起了头。

"你是叫卢卡吧……我是……"

"有什么事吗？"

"不不……没什么，真的很对不起。如果还能再见面的话，我一定会向你道谢。我们回去吧，莉莲。"少女不等卢卡作出回应，便急急忙忙地带着小狗离开了。她前后奇怪的举动，反倒让卢卡莫名其妙。

"唉……我真的很胆小啊，莉莲。明明一直都在期待着这一天……"在返回公馆的路上，少女惆怅地望着怀里的莉莲，喃喃自语。莉莲仿佛听懂了主人的话，安慰地舔着主人的手背。

"最起码……如果我有勇气把自己的名字告诉他也好……"

二

离开了商店街后，卢卡走进了一家餐厅。由于他那不争气的肚子，使他不得不暂时放弃大肆购物的想法。如今他要考虑的，是如何才能止住肚子不断敲响的警钟。

卢卡挑了一个靠近角落的桌子。由于经常会与皮埃尔它们共进餐点，所以每次他走进餐馆时卢卡都会选择坐在最不起眼的角落。这已经是他长久旅行养成的习惯。

"小子，看你的模样，似乎是个旅行者吧。什么风把你吹到这个镇上的？"

刚刚坐定，一位40岁上下的男子便靠了过来。皮笑肉不笑的样子，显得话中带刺。

"我来这里是为了找卢德曼先生。想要……"卢卡并没有在意男子话中另带的含义，直接答道。谁知那位男子听了卢卡的回答后转身便走，同时甩下了一句话：

"果然如此。你也一样啊。"

"果然如此"？我不过想找卢德曼先生借船出海而已啊，难道还有其他人想要借船吗？男子的话让他非常在意。

"请问……"卢卡连忙叫住了男子。"你是说像我这样来找卢德曼先生的人还有很多吗？"

"仅在我所知道的范围内，你已经是第二十个了吧。唉……也真难为了芙罗拉那个孩子……"

芙罗拉？男子说漏嘴的名字，让卢卡非常敏感。

如果没记错的话……芙罗拉好像是前些时候旅店的人所议论的那个人吧……听说是在修道院里进行了长达六年的修行，刚刚才回到镇上。而且他父亲还正在公开招揽女婿……

原来如此……卢卡明白了男子话中的含义。不过这对他而言，是毫不相干的事情。

"我对招揽女婿的事情完全没有任何兴趣。"卢卡连忙打断了男子的喋喋不休。"我找卢德曼先生，仅仅是为了要借他的船出海而已。"

"借船？"男子一愣，露出怪异的表情瞪着他。

"是的。我叫卢卡，事实上……"卢卡将他旅行的目的原原本本的告诉了男子。

"原来是这样……你也真够辛苦了。"男子拿起桌上斟满的酒杯一饮而尽，随即两手抱胸陷入了沉思，好一会儿，他突然想到了什么，露出一脸笑容。

"既然你不是冲着招婿去的，那我也不会抱怨什么了。不过，我看你人还不错，不如去试试如何，说不定芙罗拉那孩子真的会喜欢上你哦。"

"谢谢你的好意，不过我对这件事真的毫无兴趣。"

"是吗……可惜，如果能够成为卢德曼家的女婿的话，不光能够继承他的财产，还可以获得他们家传的宝盾呢。"男子将双手搭在脑后，故作遗憾地说道。

"宝盾？"

"是啊，嗯……名字确实是叫……天空之盾来着吧。"

"天空之盾？"一听到这个名字，卢卡不禁失声叫了出来。

"是的，你之前不是说，正在寻找天空系的装备吗？这真是'踏破铁鞋无觅处'啊。"男子得意地笑了笑。

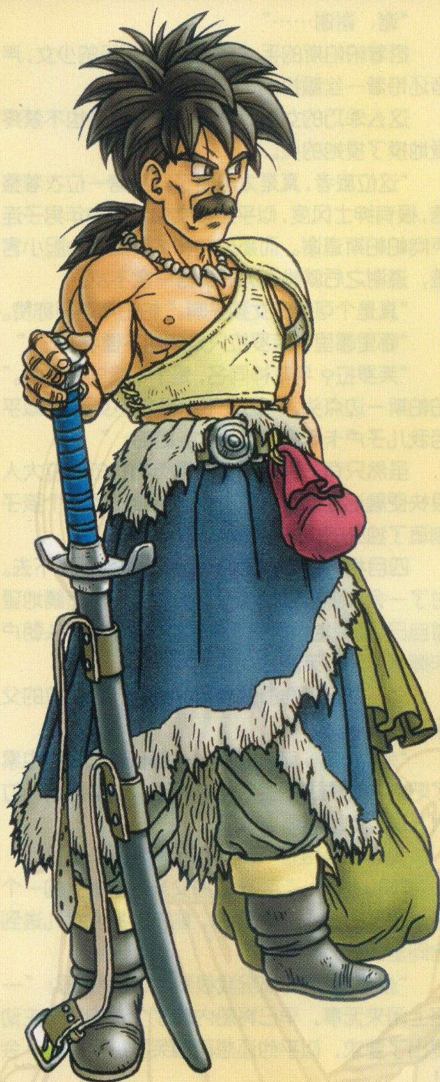
天空之盾……

那是卢卡的父亲帕帕斯生前苦苦追寻的天空装备之一。为了救回自己的母亲，卢卡必须要找到所有的天空装备以及能够使用这套装备的勇者。只有真正的勇者使用了这套装备后，才能够将身处魔界的母亲救出来……

"怎么样，不如试试看吧？我是站在你这边的哦！"男子的话将卢卡从回忆中拉回了现实。

"嗯……我……不如我还是找卢德曼先生面谈，请他将天空之盾转让给我吧……无论要我做什么都……"

男子侧目白了卢卡一眼："你发傻了么？如今人人都知道只要成为女婿，就能够得到那面盾牌。女儿的婚姻大事当前，卢德曼又怎么可能转让给



你？再说了，你如果肯为那盾牌做什么事，那么还不如去碰碰运气来得实在。”

“这……我考虑考虑吧……”

“哈哈！这才对嘛！”男子爽朗地笑着，拍了拍卢卡的肩膀。“比起那些来历不明的市井小民，我还是觉得你这样的年青人比较合适！”

来历不明的市井小民？自己不也是一样的吗……卢卡不禁苦笑。男子并没有在意卢卡的表情，他掏出一枚金币放在桌上，起身准备离开。

“那就这么说定了，明天上午，记得一定要去卢德曼家参加招揽女婿的大会哦。这顿饭，我请了。”

“请等一下！你到底是什么人？为什么会对这件事那么关心呢？”卢卡问出了心中的疑惑。

“我不过是住在商店街里的一个卖杂货的。至于为什么对这事那么关心，那是因为我是从小看着芙罗拉长大的，她是我们全镇人民的小公主啊。”

男子背对着卢卡摆了摆手，头也不回地径直走出了餐馆。

“芙罗拉……小公主吗？”卢卡凝视着杯中的红色液体，喃喃自语。不知为什么，从前些日子起，每当听到这名字的时候，一种怀念而熟悉的感觉便会涌上卢卡的心头。

“算了，再怎么多想也是无济于事。现在只能走一步算一步了……船到桥头自然直嘛。”卢卡自嘲地笑笑，起身走到老板的跟前，向他打听镇上旅馆的位置。

三

翌日。用过了早餐的卢卡随意地打整了一下行装后，便慢步来到了卢德曼的豪宅前。

尽管还是清晨，但那里已经是人头攒动，几十人密密麻麻地将宅门围了个水泄不通。

少说也有四、五十人吧。尽管已经知道前来参加招婿会的人很多，但眼前的情景依然不禁令卢卡愕然。

“哟，好小子，这么早就来了！”有人从背后拍了拍卢卡的肩膀。

卢卡扭头一看，原来是昨天晚上的那位男子。

“其实……本来我早点过来，是想……”

“想趁着人少的时候，直接面见卢德曼是吧？”男子扫了一眼攒动的人群，故作遗憾状地将双手一摊：

“这一下，你连进入宅内的机会都没有了。我看啊，你还是老老实实地参加婿招会吧。”

“说得也是呢……”卢卡哭笑不得，只好回过身去望着密集的人群发愣。

前来应招的人中，虽然身着绚烂华丽的宫廷贵族礼服、一副“贵公子”气派的年轻人占了绝大多数，但是在他看来，其中也混有不少衣着模样怪异的怪异的家伙。

不过话说回来，卢卡自己的那副打扮，就已经够奇怪了，也没什么资格去评论他人……

“这些家伙，其实绝大多数人都是冲着卢德曼那庞大的家产去的，他们的目的根本不在芙罗拉！一帮可耻的家伙。”男子沉声说道。愤怒的心情溢于言表。

正在这时，豪宅的大门打开了，从里面走出了一位佣人打扮的女性。

“让大家久等了。现在招婿会的时间已到，请大家到接待室去吧。”

交头接耳的人群立刻涌进了豪宅。卢卡走在人群的最后，而且还是被男子强行推进去的。

“加油吧，小子。我看好你！”不知怎的，男子最后的这句话让卢卡起了一身鸡皮疙瘩……

卢德曼的公馆内部富丽堂皇、豪华无比，无论是装修还是摆设，都是由一流的设计师亲自设计的。光是他们现在所在的接待室，就能够容纳下近百人。

卢卡依然坐在不起眼的角落，默默地看着长桌另一端的男子。

坐在房间一头的火炉旁的，正是这个公馆的主人卢德曼——传说中在100多年前，将世界从恐怖的魔物中拯救出来的贤者鲁道夫的直系子孙。

尽管是世界上首屈一指的大富豪，但卢德曼并非传闻那样。是一位很有绅士风度，但又充满了威严感的男子。

“好了，各位。”随着卢德曼率先开口，周围交头接耳的嘈杂声也渐渐消失，整个房间里一片寂静，连根针掉在地上也能听到——除了众人的呼吸声。

“欢迎各位赏脸光临。我就是这个公馆的主人卢德曼。今天聚集在这里的各位中，将有一位会成为我女儿芙罗拉的丈夫。但是！”卢德曼顿了一顿，用严肃的目光将众人扫了一遍，一字一句地说道：“我不会这么轻易地就将可爱的女儿嫁给没出息的男人。所以，我要提出一个条件。”

周围依然一片安静，能够清楚地听到有人咽下口水的声音。

“根据古代的传说，在这个大陆上的某两个地方，隐藏着两枚不可思议的戒指。它们分别叫水之戒指和炎之戒指。传说能够得到它们的人，将会获得永远的幸福。如果在座的各位有谁能够得到那两个戒指，那么我会很高兴地认同他和女儿的婚事，并将两枚戒指作为结婚戒指。同时，他还将继承我的家产并获得家族之宝天空之盾。”

天空之盾——

听到这个词，卢卡不禁心头一动。

“先要提醒一下各位，这两枚戒指的下落完全需要靠各位自己去寻找。而且一路上会遇到什么样的艰险也是未知数。我不能保证各位的生命安全，明白了吗？如果自认没有能力达成这一要求的人，现在离开还来得及。”卢德曼说到这里，语气渐渐加重。

他的话音一落，房间中便有人陆续起身离开房间。

“开什么玩笑，这分明是想让人去送死嘛！”

“去寻找连下落都不知道的戒指……”

“我的命可是很宝贵的，退出退出。”

退席者们的声音一个接一个传入了坐在靠近门口角落的卢卡耳中。只一会的工夫，房间里的人便少了一大半。

见此情景，卢卡叹了口气。看来还真的被那个大叔说对了，绝大部分的人都是抱着游戏的心情来的……

“哦，看来还剩下几个有自信完成我提出的条件的人啊。”也许是见剩下的人数比预想中要多，卢德曼感到颇为意外。他顿了一下，说道，“那么就请各位……”

“请等一下！”一个女子打断了卢德曼的话。

在听到这熟悉的声音的瞬间，卢卡反射性地扭头望去，不禁大吃一惊——正快步走向卢德曼的美丽少女，正是昨天傍晚他所遇到的那位女子！

“芙罗拉！我不是告诉过要你待在屋里的吗？现在我有重要的事情正在和各位商量。你快回房去！”

“父亲！迄今为止，我都是您说什么，我就做什么。但是……但是至少，我自己的丈夫，我希望能够由自己来决定！”芙罗拉恳求的声音带着哭腔和悲伤。

“你在说什么。我不能眼看一个软弱无能的人作你的丈夫！这事我不能答应。”

见恳求无效，她转过身来，焦急地对众人说道：

“大家听我说，炎之戒指藏在一个流有熔岩的火山洞里！那里太危险了，求求各位，不要为了我这样的人去冒生命危险……”

话音未落，芙罗拉的表情突然僵住，目光一动不动地停在了房间的一角。

众人随着她的视线一齐望去——只有一个旅者打扮的青年坐在那里。他被芙罗拉盯得满脸困惑、但又不知如何是好。

芙罗拉显然认出了卢卡，她连忙走到了卢卡面前，激动地询问：

“是卢卡、卢卡先生吧？”

"是、是的……"

"昨晚真的很对不起……没想到您会在这个地方……您也是为了我才来的吗？"

"我……其实我……"卢卡一时语塞，他很想回答，自己其实是为了借船和天空之盾而来。但当他看到少女欣喜的表情以及眼眶中晶莹的泪珠时，便无法狠下心肠说出实话。

"没、没错，我确实是来参加招婿的。"卢卡不得已说了违心的话。

"怎么了？芙罗拉，你认识他吗？"卢德曼看着忽悲忽喜的女儿，内心惊讶无比。

"是的，父亲。"芙罗拉拭去眼角的泪水，激动地答道："他就是我昨天晚上跟您提过的那个人，卢卡先生啊！"

芙罗拉的话引起了周围一阵骚动。有不少人露出了嫉妒或恼怒的表情，紧紧盯着卢卡。被盯得浑身不自在的卢卡只好一言不发地低下了头。

"原来如此，你就是那个时候的……"卢德曼上下打量着卢卡，突然笑了起来。"这下有趣了。没想到芙罗拉提到的小子，竟然会在这里。不过，任何人我都不会让步，能够成为芙罗拉丈夫的人，必须要取得两枚戒指。"

说到这，卢德曼的脸上又恢复了严肃，"那么各位，如果不打算退出的话，就请赶快行动吧，可不要被他人抢先了哦！"卢德曼结束了发言，站起身准备离席。

"请等一下，父亲！"芙罗拉紧跟在后面追了上去。其他的人见主人已经退席，也纷纷离去，到最后，诺大的房间中，只剩下了卢卡和另外一位金发男子。

见众人纷纷离开，卢卡终于松了口气，转身打算离去。

"等一下！我有话要问你！"另一位金发男子高声叫住了他。

"你到底是什么人？"

"呃？我叫卢卡。"

"我不是问你这个！"男子把手一挥，恼火地叫道："我是在问你和芙罗拉到底是什么关系！"男子的脸颊通红，显然情绪非常激动。

"我……我不过是在街上遇到她，帮她把那只乱跑的小狗拦住而已。"

"那不可能！"男子以绝对肯定的语气高声否定。"那只叫莉莲的小狗一向很乖，怎么可能会离开芙罗拉到处乱跑！更何况……先前芙罗拉看着你的眼神，那根本就不是在看一个普通人的眼神！而你自己的反应也很奇怪，不是吗？"

"怎么会，我真的和她只有一面之缘而已啊。"

男子毫不理会卢卡的解释，一把揪住他的衣装，用威胁的语气说道："我就挑明了吧！我是芙罗拉从小到大的玩伴安迪，只有我才是真正地喜欢她的人！跟你们这些冲着财产和芙罗拉的美貌而来的家伙不同，我只希望芙罗拉能够成为我的妻子，其他的什么都无所谓！"

冲着财产吗……嘿嘿，说得没错啊……我确实是冲着天空之盾而来的……我……

面对安迪的质问，卢卡无言以对。

就在这时，房间的大门再次打开，芙罗拉带着沉痛的面容走了进来。

"对不起，卢卡先生。父亲他无论如何也不肯改变主……"话刚说到一半，芙罗拉被眼前的情况吓了一跳。

"安迪……原来你也在……你们怎么啦？"

"你来得正好，芙罗拉。"安迪走上前用力抓住芙罗拉的双肩大声问道，"告诉我，你和那个男的到底是什么关系？他说跟你只不过是昨晚才认识的，昨晚到底发生了什么事情？"安迪如此激动，双手也自然地增加了几道力量。

痛楚原本令芙罗拉不禁皱起了眉头，但听了他的话后，不由得惊讶地睁大了眼睛，望望安迪，又望望卢卡，半晌不语。

"请问……是不是我说错了什么……"说话的是卢卡。见芙罗拉神色不对，他小心翼翼地问道。

是不是我说错了什么……多么令人怀念的话啊……

卢卡一句随意的话，勾起了芙罗拉从前的回忆。此刻的她，内心仿佛已经回到了过去那美好的时刻。一颗晶莹的泪珠从她紧闭的双眼中滴了下来。然而……

"难道说……卢卡先生已经把我给忘了吗……"芙罗拉黯然失色，只是不断地小声重复着这句话。

"怎么了，芙罗拉？为什么不回答？"发觉事情不太对劲的安迪，不禁又在手上加了几分力道。

"回答我，卢卡先生。你难道已经忘了我吗？"芙罗拉挣开安迪的手直视卢卡。

"我……对不起……"卢卡努力地搜索着从前的日子，和魔物们旅行的日子；和亨利一起拯救莱因哈特王国的日子；以及，作为奴隶时的日子的记忆。然而结果却是徒劳无功的。

"真过分……真过分……"芙罗拉不敢相信似地一边摇头一边后退。"我们不是拉过勾吗？我们不是互相约定过，再次见面的时候，一定要互相打招呼的吗……十多年前你在船上说的话，难道都是假的吗？太过分了！"芙罗拉哭出了声，转身朝门口跑去。

"等等，芙罗拉！"不知发生了什么事的安迪赶忙上前准备拦住她。

"别过来！"芙罗拉大声地叫道。这么强烈的反应，连安迪也从来没有见过。他吓得当即停下脚步。

"请……让我独自一人静一静……"留下了一句话后，芙罗拉掩面离开了房间。只留下两个说不出话的男人愣在那里。

"够了！"安迪率先打破沉静。"我不知道你和芙罗拉之间发生过什么事情。但是你记住，我绝对不会将她交给别人！我会比你们率先得到戒指，等着吧！"说完，他便悻悻离开了房间。

安迪走时说了些什么，卢卡完全没去注意听。现在他的脑海中，还不断回荡着芙罗拉离开时的声音。

"十多年前的船上……"卢卡重复着这句话，同时不断地朝这个方向搜寻着记忆的残片。"说到十多年前坐船，就只有和父亲的那么一次而已……啊！难道说……她就是那个时候的……"

一个女孩的形象渐渐鲜明地在他的脑海中显现出来。没错，那个女孩，正是年纪尚幼的芙罗拉……

四

那已经是十多年前，卢卡第一次和父亲帕帕斯一起展开旅行时的事情了……

"谢、谢谢……"

搭着帕帕斯的手，好容易走上甲板的少女，声音还带着一丝颤抖。

这么乖巧的女孩，就连帕帕斯见了也不禁疼爱地摸了摸她的头。

"这位旅者，真是太感谢了。"身旁一位衣着整洁，很有绅士风度，似乎是少女父亲的中年男子连声向帕帕斯道谢。而那位女孩或许是因为胆小害羞，道谢之后就躲在男子身旁一言不发。

"真是个可爱的女孩子啊。"帕帕斯连声称赞。

"哪里哪里，芙罗拉只是年幼不懂事而已。"

"芙罗拉？与花神同名，是个不错的名字啊。"帕帕斯一边点头，一边上下打量着小女孩，"似乎与我儿子卢卡年纪差不多大。哈哈！"

虽然只有三言两语，但意气相投的两位大人很快便融洽地聊了起来。这也给剩下的两个孩子制造了独处的大好机会。

四目相对，害羞的芙罗拉急忙将头低了下去。过了一会，她偷偷地抬起眼，见卢卡目不转睛地望着自己，渐渐地也消除了内心的紧张。抬起头朝卢卡微微笑了一笑。

就在卢卡正准备做自我介绍时，芙罗拉的父亲走了过来。

"差点忘了，芙罗拉啊，一路长途旅行你也累了吧？不如先进船里去休息一下。爸爸跟这几位大人说几句话后马上就来。"

"嗯……好的。"芙罗拉听话地点了点头。

"喂，船员！"芙罗拉的父亲朝甲板上的一个船员招了招手："不好意思，能不能把我女儿送到房间里去？"

"叔叔，船里的情况我很熟悉，让我来吧！"一路上闲来无事，早已将船内转了个遍的卢卡主动提出了要求，似乎他还想再跟芙罗拉多聊上一会儿。

"嗯，也好，那么就拜托你了。"芙罗拉的父亲抚了抚胡子，欣然应允。

"嗯！我们走吧？"卢卡回过身，拉住了芙罗拉的手："顺便再带你看看船内其他地方吧，很有意思的哦。"

"嗯……谢谢你。"

不愧是船内头等的客房，内部不仅宽敞明亮，而且装饰非常豪华。睡房的一旁，还专门设置了一个小阳台供客人欣赏海上风光。如果事先不知道的话，一定会有人将这里误认为是某个高级的旅馆或是贵族的居所。

"我好像还一直没有告诉你我的名字呢。我叫卢卡，现在正和爸爸一起旅行。你也是和爸爸一起旅行的吗？"将芙罗拉带到了房内后，卢卡首先打开了话匣子。

"是的，父亲告诉我说，要去海的对面的一个修道院里去……"

"修道院吗？真好啊，我还从来没有见过那里是什么样的呢。"

一定是次很愉快的旅程吧，不愧是有钱人家啊。卢卡带着一些羡慕的口吻答道。不过他马上注意到，芙罗拉似乎没什么精神。

"怎么了吗？是不是我说错了什么？"卢卡很在意她的反应，小心地问道。

"那个，卢卡哥哥，旅行……很好玩吗？"



"嗯，很有意思！"

很唐突的问题，但卢卡回答得不假思索。

"真的吗？"

"真的啊。虽然一连好几天看着大海，稍微有些腻了。不过……"

"不过？"

"因为有爸爸在一起啊。"每当提到帕帕斯，卢卡的表情中总是充满了憧憬和自豪。"能够和爸爸一起旅行，我真的非常高兴。爸爸是我心目中这个世界上最伟大的人，长大以后，我也要成为爸爸那样了不起的人物。这是我的梦想。"说到最后，连卢卡自己都不好意思地搔头笑了起来。

芙罗拉没有作任何回应，依旧低着头，似乎陷入了沉思。这令卢卡感到非常的不安。

"芙罗拉是不是讨厌旅行啊？"

"不是的……"芙罗拉连忙摇头。"我并不讨厌，只不过……"

自己的父亲，其实并非真正的父亲……这种事情，自己当然没办法说得出口……一旦说出来了，那么将会对眼前的少年带来多大的冲击，就连年纪尚幼的芙罗拉也明白。

"大海这么广大，总觉得大得有些让人害怕……"芙罗拉随便找了个借口搪塞。

早在芙罗拉尚未懂事之前，她的双亲就已经不在世上了。后来，那位叫卢德曼的大富豪收了她做女儿。那是什么时候的事情，芙罗拉现在已经不太记得了。虽然并非亲生，但卢德曼待她倒也非常亲切，在外人看来，就好像比亲女儿还亲一样。那个时候，芙罗拉真的觉得非常幸福，她很庆幸，自己能被这样的人所收养并感受到了亲人般的温暖。

"等你再长大几岁以后，爸爸就会带你出去做长期旅行。"卢德曼曾这么对芙罗拉说过。本来在听到这句话后，她是很高兴的。这一次的远行，也是她向往了很久的。可很快地，芙罗拉知道了出去旅行的目的——等她长大以后，将会前往大海彼岸的一所海边的修道院进行新娘的修行。而现在的这次旅行，则是先去拜访修道院的修女，为以后的事情做准备。那时候起，她立刻变得有如跌到了万丈深渊一般地消沉。

听说新娘的修行会很长，大概会持续若干年吧……父亲是不是不想要我，所以打算把我丢弃在修道院里了呢……直到现在，芙罗拉每当想到这里，就会感到十分难过。

"芙罗拉……"卢卡虽然不知道她如此烦恼的原因，但却能够感受到那份笼罩在她身上的无形的孤独感。那感觉，跟以前自己的父亲外出旅行时的感受……异常相似。

"芙罗拉，我们到外边去吧。"

"啊？"

还没等芙罗拉反应过来，卢卡已经拉着芙罗拉的小手往外走了。

"等等，你要带我去哪里啊？"一连走过了若干个船房，芙罗拉不禁有些担心，父亲如果回来不见她人，怎么办？

"就是这里了。"卢卡突然站定，头也不回地说道。

两人所在的位置，是船头的甲板，同时也是整艘船上观赏海上风光的最佳场所。

"每当我觉得无聊时，就会来这个地方看海。"

"在这里吗？"芙罗拉不太明白卢卡的话。她侧眼看了看卢卡——满脸的认真严肃，就仿佛之前那副稚气未脱的脸庞根本就不属于他一样。

"嗯。每次我都会觉得，大海真的很广阔啊。"卢卡的话很单纯，但却非常直白。"大海这么广阔，那么在大海里、在大海的另一边，到底是一个什么样的世界呢？我真的很想去看看呢。这时候，我就会发觉世界真的非常奇妙，好像永远都有新奇的事物来供我们去了解、去学习、去感受一样。这么想着，我就会觉得旅行非常有意思了。它会让我们去了解新鲜的东西呢。难道你不觉得，这很不可思议吗？"卢卡平静地述说着内心的感受，最后转过了头望着芙罗拉，等待着她的回答——脸上尽是严肃和认真，没有一丝的做作，以及虚伪。

"我嘛……虽然有一点害怕大海，不过……应该并不讨厌吧？"

虽然从上面望去，总有种随时会掉下去的不安感，但芙罗拉喜欢远方海平线的美丽景色，非常喜欢。

芙罗拉做了一个深呼吸，闭上双眼凝听着、感受着周围的一切。海鸥的鸣叫声、海浪的拍打声、晴朗的天空、明媚的阳光以及柔和的潮风，一切都会带给人一种心旷神怡的平静感。

"谢谢你，卢卡哥哥。"

"心情舒服一些了吗？"

"嗯，是的……"芙罗拉突然抽咽起来。

"芙罗拉……你怎么了？哪里不舒服吗？"见芙罗拉突然哭泣，原本一脸正经的卢卡一下子慌张得不知所措，那样子十分滑稽。

"不，不是的……"芙罗拉连忙擦拭湿润的眼角，但眼泪却无法抑制。也许，这正是卢卡对她所施的魔法吧。广阔美丽的大海，以及温柔的少年，已经完全打消了芙罗拉内心的不安和恐惧。

那是喜悦的泪水。

"谢谢，谢谢你，卢卡哥哥……"芙罗拉不知该如何表达自己的谢意，只能反复地重复着这句话。

"道谢什么的，不用了吧。你是我的朋友嘛。"

芙罗拉睁大了眼睛。"朋友？"

"是啊。我们互相都认识了，又在一起说了这么久的话，不已经是好朋友了吗？"卢卡的回答依然充满了孩子的天真和无邪。

"嗯！"芙罗拉用力地点了点头。"卢卡哥哥是我的第一个好朋友呢！"

"是吗？哈哈，别这么说了，我会不好意思的……"卢卡红着脸，将视线转向了远方的海面……

分别的时刻到了，卢卡将要与父亲一起前往桑塔罗斯村，而芙罗拉则将展开未知的海洋之旅。

"那个……如果可能的话，以后我们还能再见面吗？"分别之时，芙罗拉稍稍有些难过。

"会啊，如果还有机会的话，我们一定会再见面的。"

"嗯，说得也是呢。哥哥，如果在以后的旅途上，你见到了我的话，一定要跟我打招呼哦。"

"嗯，芙罗拉也一样哦。"

"芙罗拉一定会的，我们拉勾吧。"

"好啊！"

两根稚嫩的小指勾在了一起，代表着两个少男少女那美好的心愿。

"愿我们以后能够再相见……不管在什么地方……"

当天傍晚，与头一天见到芙罗拉相同的时刻，卢卡来到了卢德曼公馆的楼下。

做了一个长长的深呼吸后，卢卡将双手放在嘴边作喇叭状，对着二楼的阳台一字一句地高声叫道：

"芙罗拉——你能听到吗？"

他头上的那个房间，正好是芙罗拉的卧房。

"我不知道该说什么好……但是，我，真的很抱歉——我从来没有想过，自己会在这样的情况和场合下，再度见到以前那位在港口遇到的女孩子……原本……原本我是为了天空之盾才来参加这次招婿的……请不要误会，那个时候，我真的不知道对方会是芙罗拉你……啊！"

发觉自己越说越乱，卢卡赶紧打住。为下一句话该如何开口而筹措了半天……楼上的房间中依然一片黑暗，见不到任何动静。

"在船上遇到你的时候，能够跟你在一起聊天说话、能够成为好朋友、能够跟你做重逢的约定，我真的很高兴。虽然……虽然就结果而言，在十多年后的今天，是我骗了你，但是请相信我，那时候我对你所说的话，全部都是出自真心的。对大海的牵挂、对旅行的感受、我都是很认真去对待的……能够消除你的烦恼，我很高兴……昨天和今天我两次见到你但都没能认出来，在你询问我是否为了你而来的时候，本来，我是很想说出自己真正的目的的，但是一看到你充满了期待的眼神，不知道为什么，自己就说不出口来……那一次，我又欺骗了你，真的很对不起……"

丝毫没有逻辑性，傻乎乎的卢卡说出了按照常理而言，最不该说的话……

"但是在被你责备之后，我终于想起了过去的事情……想起了那时候的你……我也终于明白，自己为什么会说不出口，也终于明白，为什么每次我一听到'芙罗拉'这个名字的时候，一股怀念的

感情总是会涌上心头。”

说到这里，卢卡顿了一顿，再次长呼了口气，似乎在为接下来要说的话打强心剂。

“也许到了现在这个地步，我才这么说已经没有了资格……但是，我那时候之所以会欺骗你，因为喜欢……因为我喜欢你啊——”

说到最后，卢卡将嗓音提到了最大。连街上的行人在听到这一冲击性的表白后也不禁驻足张望。

“正好，算是不幸中的大幸吧。谢谢你当时能够倾听我对大海的感受，我要感谢卢德曼先生能够给予我这样的机会。我一定会将两枚戒指带回来，那时候，希望你能够原谅我，给我一次补过的机会。芙罗拉……”

一口气将心中的苦闷倾诉出来，卢卡心中也舒服了很多。望着始终没有任何动静的二楼房间，他轻轻摇摇头。

“卢卡先生！”

——猛然间，芙罗拉冲到了阳台前，高声叫住了正要起脚离开的卢卡。

“芙罗拉……太好了，你终于肯出来了……”

“嗯……谢谢你……谢谢你……”芙罗拉依然呜咽着，但这一次，却是喜极而泣。

“之前……是我对不起你。你肯定原谅我，等我回来吗？”

“嗯。我等，不管多久，我都一直会等着你……”

“很快就会回来的，麻烦你多等几天了。另外……”

“另外？”

“我接受安迪的挑战，我会堂堂正正地与他一决胜负。这是男人与男人之间的对决。”卢卡扬起手，朝芙罗拉竖起了大拇指。

“嗯，好的……”少女会心地微笑了起来。此时此刻，她那幸福洋溢的笑容，是如此的迷人，令人心醉……

五

安迪孤身一人冲进了藏有炎之戒指的大火山，结果受到了严重的灼伤。

所幸卢卡及时发现了昏倒的安迪，并且在几天前便被他用瞬间转移魔法"鲁拉"送回了镇子接受紧急治疗。如今已经没有了生命危险。

——当卢卡平安地带着炎之戒指回到小镇时，已经是十天之后的事情了。

“哦！这就是传说中的炎之戒指吗？干得真不错！不愧是我女儿看中的人！”

卢德曼对卢卡这么快便有所成果感到非常满意，不禁大加赞赏。

“那个，芙罗拉她不在吗？”卢卡偷偷地朝楼梯口瞄了几眼，希望能够见到芙罗拉的身影。

“芙罗拉的话，她现在应该还在照看着安迪吧。那孩子认为安迪之所以会受重伤，都是因为她的缘故，所以主动要求去照看。自从你把安迪送回来以后，她便每天都去。真是个心地善良的孩子……”连卢德曼这个做父亲的人，都不禁为自己的女儿所感动。

“是这样吗？我明白了。”虽然有点遗憾，但卢卡也明白芙罗拉的好意。“那么，我这就动身，去寻找水之戒指了。”

“等一下，我有几句话想对你说。”卢德曼的声音一下变得严肃起来。他走到窗前，仰望着空中群飞的白鸽，半晌才开口道：

“在我年轻的时候，也为了能够和自己心爱的人而外出冒险，结果受了重伤。最后，虽然我和心爱的人，也就是我现在的妻子结婚了，但在那个时候，真的让她伤透了心……”

卢德曼放慢了说话的速度，显然回忆起了当时的情景。“因为伤很重，所以我在病床上一躺就是数日。结果那段日子，一直都是由她来照顾的——对了，就好像现在芙罗拉照顾安迪那样……我很后悔，后悔不该一时的意气用事。令她这么伤心……所以卢卡啊，有一个忠告，我必须要告诉你。”

卢德曼背过身来，盯着卢卡的眼睛。

“同情、怜悯、友爱，那些都不是所谓的爱情。”

卢卡没有回话，只是静静地聆听。

“在十多年前的船上初次见到你的时候，我便觉得你们父子二人非常特别……该如何形容好呢？你和你父亲帕帕斯虽然一副旅者打扮，但言行举止却透露出一股王家贵族般的高贵气质。怎么看都不像是常年在外旅行的普通百姓……”说到这里，卢德曼叹了口气。

“你的事情，我已经从杂货店老板那里听说了。你父亲的死，我很难过……”

杂货店老板？啊，是那个大叔啊。卢卡想起了那位中年男子，无言地点点头：“都已经是过去的事情了，没办法。”

“你之前来这个镇子的目的，包括想借用天空之盾的事情，我也都已经知道了。所以，我相信即使是为了达成父亲的心愿，你也一定能够获得水之戒指的。没错，那时候你就能够完全具备成为芙罗拉丈夫的条件了……不过，那归根结底，也只是我所给出的尺度和条件。”卢卡曼突然话锋一转：

“所谓的结婚，是由男女间的相逢、相知、相恋到培育出爱情这一过程的终点站。即使是我们这些亲人，也无法以第三者的立场去干涉什么。”

卢卡不禁瞪大了眼，疑惑地问：“如果是这样的话……那您为什么不顾芙罗拉的反对，公开招揽女婿呢？”

“哈哈……就知道你会这么问。那是因为……一旦结婚后，两人就成了夫妇。夫妇就意味着两人今后要一直生活在一起，不会再像之前那样随意的见见面便算了。作为伴侣，是要陪伴对方走完余生的。只有有勇气能够陪伴对方终老，才算是有爱情的最具体的表现。其实，我提出收集两枚戒指的条件，确实是太苛刻了一点。对长久的爱情而言，也确实显得无意义了一点。但是……这只不过是考验对方是否真的爱着芙罗拉，以及对对方意志力的一种考验。不管对方是否能够完成我的条件，只要他是真的爱着芙罗拉，能够给他带来幸福，那么我还是会同意他作芙罗拉的丈夫的。”

“是……这样吗？”

“哈哈，芙罗拉从小便对我说，她已经有了心上人，名字叫卢卡。我本来没有放在心上。毕竟只有一面之缘的人，事隔多年后还能碰面，本身就是一件不可思议的事情了。”

“嗯……你说的对……”虽然这么回答，但卢卡心中稍微有些不快。

卢德曼看出了他的心思，他走到卢卡身边坐下，握着他的手说道："我知道你在想什么。会觉得不愉快也是很正常的。原本，我想将这个机会留给安迪，原因不说你也清楚了。但是结果呢？被一时的愤怒所驱使，独自一人无谋地冲到危险的地方去，结果受了重伤，我的宝贝女儿也一直在照顾他。这和我当年的行为有何区别？我承认安迪对芙罗拉的爱意，但是他这样的冲动的行为，只会害了自己和芙罗拉。这样的人，一个不小心，不但不能给予别人幸福，反而会伤害别人……”

“那只不过是安迪年轻冲动吧？再说他也确实是真的爱着芙罗拉的。得到一次教训以后，以后不就不会再犯了吗？”感到可怜的卢卡，开始替安迪说情。

“哈，也许是吧……你真是个善良的青年。如果没有你在，也许我会原谅安迪的行为，将芙罗拉嫁给他。不过，所谓的肯为爱情上刀山下火海，不过是诡辩而已。只有深爱着对方的人，才懂得如何为对方着身设想、如何能够令对方幸福。也许你只是为了天空之盾才接受的这个条件。但是，条件你已经成功地完成了一半，在中途将安迪救了回来，刚才还为他说情，所以我可以肯定，你能够为芙罗拉带来幸福。与其将女儿托付给安迪，还是托付给你更能够令我放心。虽然你可能不爱她，但她却爱着你……我相信你既然接受了条件，如果真的成为了我的女婿，就一定会负起责任的。我这么说可能有些自私，不过芙罗拉中意的男子到底是个什么样的人，我也很有兴趣看到最后呢。另外你不用担心，如果你真的不喜欢我女儿，我也不会勉强你。到时候天空之盾就任由你拿去好了。哈哈！”

不但不能给予别人幸福，反而会伤害别人……

卢卡没有回答，只是出神地望着地板，脑海中反复品味着卢德曼之前的话。如今的他，多多少少能够明白些话中的意思了。

他毅然地抬起头，坚定地说道：

“卢德曼先生，也许我刚来到这里时，确实如你所说，只是为了天空之盾。但是自我回忆起小时候的事情以及听了你刚才的话后才真正能够肯定自己的感受，我……爱芙罗拉，我希望能令她永远幸福……”

听了他的话，卢德曼笑了。

“我果然没看走眼。女儿能够喜欢上你，是她的福气。”

“我一定会把水之戒指带回来的。”

“嗯，我相信你。说到水之戒指，想必一定是藏在被水包围的地方。去吧，船我已经为你准备好了，你可以自由使用。虽然和客船不一样，只是艘小船，不过你和你的同伴应该足够用了。”

“是。那么我告辞了。”

六

借着卢德曼的小船，卢卡和魔物同伴一路沿内海北上，一天后便来到了内海与外海的交汇处——只不过，牢固的水门紧闭着，无法再度前进了。

于是，大家按照水门旁牌子的指示，来到了深山之村。

不愧是深山之村，实如其名，是一座建造在深山中的村子。村子的人口不多，大部分居民也都过着农耕的生活，但由于这里拥有矿物质含量极高的温泉，所以每年来这里享受温泉的人络绎不绝。旅游业倒也渐渐兴旺了起来，成为了该村主要的收入来源之一。

最让人奇怪的，是这里的人似乎完全不在乎卢卡身边的魔物……就仿佛从来不知魔物为何一样……

在前往水门管理员住所的半路上，卢卡突然停住了脚步——

右前方的草坪上，整齐有序地竖立着若干的墓碑。一位金发女性双手合什跪在墓前，似乎正在扫墓。

不知为何，看到那位女性的时候，卢卡总有一种怀念的感觉，就好像听到芙罗拉名字时那样的感觉，不，稍稍有些不同，但难以用语言表达。

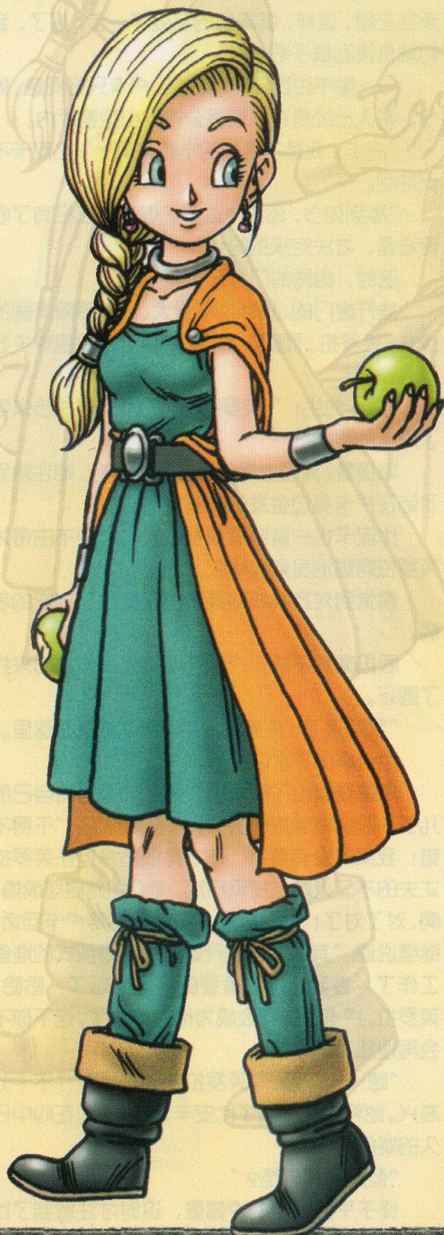
——就连素来安静的格雷格雷，此时也显得有些异常。

"格雷格雷，在这里静静地等着哦。"卢卡轻轻拍了拍它的头，示意让它安静。之后便朝女子走去。

"请问……"卢卡轻轻向女性打了声招呼。

不过，女性没有注意到卢卡的声音，紧闭着双眼，一心一意地进行着祈祷。

看来还是不要去打搅的好……这么想着，卢卡带着魔物们离开了墓地。



管理员的家，是一座高床式，即建立在木搭平台上的木制房屋。从木头的新旧程度来判断，这个房子的历史，似乎并不久远——大概只有几年的时间吧。

"对不起，请问管理员在吗？"卢卡高声询问。

房屋门敞开着，里面鸦雀无声。

见没有动静，卢卡又询问了一次，依然没有反应。

"奇怪，改个时间再来拜访吧。"

卢卡正要离开，这时屋内突然传出了阵阵咳嗽声。

卢卡寻声进了屋内，一位中年男子正躺在床上咳个不停，似乎是得了什么病。

"是……哪位啊？"见陌生人走了进来，男子努力地坐起了身。

"请问，您是水门的管理员吗？我来是有事相求的。"

"啊，想要打开水门的话，找我女儿好了，水门的钥匙现在保管在她那里。她现在外出，估计一会就会回来了。"

"是这样吗，那么我过会再来拜访，打搅您了。"

男子准备重新躺下，忽然他好像想到了什么似的叫住了卢卡："年轻人，请问我以前是不是在哪里见过你？总觉得你有些眼熟啊。"

"呃？"卢卡转过身："我叫卢卡，不过我好像不太记得有见过您……"

"卢卡……卢卡！你真的叫卢卡？"男子突然叫了起来，激动地问道。

"是、是的……"

"真没想到，你就是帕帕斯的儿子卢卡，我听说你们父子俩都死了，没想到……这么多年不见，你都长这么大了……"

"啊！你认识我父亲？"这次轮到卢卡激动了起来。

"当然了，你也见过我，忘了吗？我就是比安卡的父亲邓肯啊！"

"邓肯……啊！我想起来了！你就是阿尔卡帕镇的……"

在卢卡随同父亲旅行时，两人曾经一起拜访过阿尔卡帕镇。那里的旅店老板，就是卢卡眼前的这位邓肯先生。不过时过境迁，卢卡由于悲惨的奴隶生活，已忘却了太多童年的回忆……

"你父亲还好吗？"

"父亲……他……"卢卡沉默不语，不知该如何回答。

这时，屋外的一阵骚动声引起了卢卡的注意——是格雷格雷的叫声。它发现了什么么？这么想着，卢卡拔腿便往外跑。

屋外——

格雷格雷突然冲了出去，一把将先前在墓地遇到的那位金发女子扑倒在地。

"格雷格雷，住手！"卢卡大惊失色，他万万没想到格雷格雷会作出伤害人类的举动。他一个箭步冲了上去。准备阻止格雷格雷，然而一直在旁静静旁观的皮埃尔此时却将他拦了下来。

"你干什么，皮埃尔？"

"不要急啊，你先看看格雷格雷在做什么。"皮埃尔头也不回，盯着格雷格雷慢悠悠地说道。

"在做什么？这还用问吗？它……"卢卡扭过头刚准备强行突破，却突然被眼前的情景弄懵了。

格雷格雷仿佛像见到了阔别多年的亲密朋友一般，温柔地添着少女的面颊。少女显然也被格雷格雷的举动吓了一跳，但很快的，她注意到了系在它身上的那只缎带……

"格雷格雷……你是格雷格雷吗？这么多年不见，你长大了啊！"少女的表情瞬间由惊愕转为了惊喜，将格雷格雷抱在了怀中。

能够让格雷格雷如此高兴的人，难道会是……

"比安卡，你是比安卡吗？"卢卡激动地问。

"呃？"听到有人叫自己的名字，少女朝声音的主人望了过来。仅一瞬间，她似乎察觉到了什么，惊讶地半天说不出话来。

好半天，少女放开了怀中的格雷格雷，缓缓地走到卢卡面前：

"卢……卡，是卢卡吗？"

"是的，是我啊，你是比安卡吧？"

比安卡突然紧紧地抱住了卢卡，这一突如其来的举动惊得卢卡手中的封魔杖"啪踏"一声掉在了地上。

"真的，真的是你吗？卢卡……"比安卡依然不敢相信眼前的事实，声音已然呜咽。

卢卡从刚才的惊讶中回过神来，渐渐地，脸庞上浮起了一丝微笑："是的……好久不见了，比安卡……"

七

已经是十余年前的事情了……

是的，比安卡是自卢卡懂事以来，在他第一次、同时也是最后一次随父亲的旅行中所遇到的一位女孩。

也许是因为她性格开朗活泼、争强好胜，也许是因为她的年龄比卢卡大了两岁，总之在两人相处的日子里，比安卡总是像长辈一样照顾着那时做事还不太靠得住的卢卡，两人的感情宛如姐弟一般……

他们曾经在深夜中独自两人勇闯幽灵出没的鬼城，并打败了占据了那里的怪物。说起来，一切的契机都是因为当时还是个小不点的格雷格雷——由于看不惯一帮小孩欺负它的行为，比安卡便与他们作了打败幽灵城怪物的约定。在潜入城内的过程中，比安卡那看似无谋的大胆果断，也不时让年幼的卢卡感到无奈和担忧。

两人相处的日子并不长久，在打败了怪物的第二天，卢卡便和父亲一起离开了比安卡居住的小镇。临别前，比安卡将一条从不离身的缎带连同格雷格雷转送给了卢卡，同时作出一个很孩子气，但很符合比安卡风格的约定：

"等以后，一定要再一起冒险哦！"

那不过是非常短暂的回忆而已。经过十年悲惨的奴隶生活的洗礼，童年的点点回忆在卢卡的心中，已经渐渐地化成了灰色，越发模糊……

是的，如果不是因为遇到了芙罗拉，恐怕卢卡也早已忘记了过去了吧……

"卢卡，你变得我都快认不出来了呢！"比安卡的声音，将卢卡从深思中拉回了现实。

"比安卡，你也变了，与那个时候相比，简直判若两人了啊！"

"这是当然了啊，都已经过了十多年了嘛！"

比安卡微微一笑，“你个子长得好高，当年我比你还高一点，而现在只能到你的肩膀了。”

卢卡望着微笑的比安卡，刹那间沉默不语。——此时的他才意识到，当年青梅竹马的女孩、作为姐姐的女孩，如今已经成长为一位亭亭玉立的美丽少女。

“比安卡，你回来了？”见卢卡久出不回，邓肯跟了出来。

“爸爸，你怎么起来了，病不是还没好吗？”比安卡慌忙放开了卢卡，红着脸抗议。

“哈哈，我说怎么卢卡半天还不进屋，原来是这样啊……”邓肯望望卢卡，又瞅瞅比安卡，马上会心地笑了。

“怎么，卢卡之前已经进过家里吗？爸爸真过分，这种事情竟然都不告诉我一声。”比安卡不满地撅起嘴。

“抱歉，其实我之前路过墓地时就已经注意到你了，见你一直全神贯注地在祈祷，所以就没有叫你。而且，那时我也没认出你就是比安卡……”

“是这样啊！”比安卡转怒为喜，她拉住卢卡的手道：“既然如此，那么作为你没有认出我的小小惩罚，今天就在我们家里坐坐吧，十年了，好不容易的重逢，父亲也一定很高兴吧？”

喜欢强迫别人的性格，到现在还没有丝毫改变呢……卢卡笑着点了点头。

众人围桌而坐，卢卡将儿时与比安卡分别之后，一直到十年后逃离奴隶的生活、与亨利王子一起返回莱因哈特城的经历一五一十地描述了一遍，直到深夜才告结束。邓肯父女一直静静地倾听着，整个过程中没有说过一句话，但眼中却不约而同地涌出了泪水。

“是这样啊……帕帕斯他，果然已经……”

“是的，都是因为我被当作人质，父亲才会被达玛……都是我没用……”

邓肯长吁口气，难过地说道：“这么多年也真是难为你了。我们这边，孩子她妈前几年也得了重病去世了。因为禁受不住这样的打击，加上旅店的担子太重，我的身体状况也越来越差。于是我们父女俩便搬到了这个小山村，希望能够安心静养……”

“是这样吗……婶婶她也已经……”卢卡回忆起当年比安卡母亲和蔼的笑容，心情亦沉重起来。

“不过，卢卡你还活着真是太好了！”比安卡接过话头：“我们听说桑塔罗斯村被毁，你和帕帕斯叔叔也下落不明，真的担心死了……大家都说你已经死了，但是我一直都坚信你还活着！因为……我们作过约定，要再一起冒险的啊！”

“比安卡……”

“啊！对了，卢卡，有个问题我之前就想问了……”

“嗯？什么？”

“你最初是为什么来这里的呢？看你的样子，似乎并不是专门来找我们的……”

“啊，其实我是有事想找水门的管理员的。”

“水门？啊，是那道紧锁的水门啊。那又是为什么呢？”比安卡依然不解地追问。

“那是因为我想要……”话到一半，卢卡突然间想到了芙罗拉……将已经到嘴边的话硬生生地吞了回去。

这话问得确实不是时候。按照比安卡的性格，如果卢卡说出了事实的真相，那么她一定会坚决要求加入寻找水之戒指的旅行的……

“因为想要……什么？”

“我听说传说中的装备天空之盾在这个大陆的彼岸……所以想要渡海……”

“卢卡，你还是跟以前一样不擅长说谎呢……告诉我实话吧。”比安卡马上从卢卡的脸上看出了破绽。

“好吧……”知道自己已经不可能瞒得过比安卡了，卢卡将实情全盘托出。

“是这样吗……所以要寻找水之戒指……”比安卡的声音一下低了很多，神情十分寂寞。转瞬，她又恢复了笑容：“这不是很好吗？恭喜你啊，卢卡。既然这样的话，我很高兴能帮忙。今晚你就在这里住一晚，明天再启程好吗？”

——仿佛是在说给自己听一样。

比安卡是在强颜欢笑，任何人都能一眼看出来……面对这样的请求，卢卡当然无法拒绝……

翌日。

清晨的阳光透过木屋的玻璃窗，将斑驳迷离的光影挥洒一地。卢卡睡眼惺忪地走出屋外，山间的鸟语花香立刻让他清醒了许多。

“真是个美丽的地方啊。”卢卡由衷地赞叹道。“怪不得邓肯叔叔会搬来这里啊。如果换作我，说不定也会选择住在这里呢。”

平台下，格雷格雷懒洋洋地趴在地上，美滋滋地享受着清晨的日光浴。皮埃尔则专心致志地在屋前的空地上练剑——这是它每天的必修课程。

“卢卡，早餐好了哦！”房内传来了比安卡的声音。

“来了！”卢卡伸了个懒腰，转身回房。

桌上摆满了丰盛的早餐，看得出每道菜都是经过比安卡倾心烹饪的。

“好吃，真的很好吃啊！比安卡！”

卢卡一边不停将菜往嘴边送，一边赞叹道。

比安卡没有碰什么食物，只是两肘架桌，单手托着下巴微笑着望着狼吞虎咽的卢卡。

“卢卡，我能问个问题吗？”

“是什么呢？”

察觉到比安卡心中想法的卢卡，放下了正要送进嘴里的食物。

“从昨晚起，我就一直在想，我能不能和你一起寻找水之戒指啊？”

果然不出所料……卢卡不禁想起了昨天邓肯悄悄告诉他的话——

“比安卡其实并非我们夫妇亲生的女儿。所以如今我身体的不便，已经妨碍了她去寻求自己的幸福……我现在这个样子，以后会怎么样，自己都不清楚，还要麻烦那孩子每天陪我，实在是……如果，你肯和那孩子一起生活，她一定会非常乐意的，这样一来，我也就放心了……”

——那时候，卢卡并没有作出回答……因为他想起了还在等待他归来的芙罗拉。而现在，他不得不面对现实。

“如果你不同意的话，我就不会给开门了哦。”与其说是请求，倒不如说是威胁……

看来自己已经没有选择的余地了。

“好吧，如果你希望的话……”

“太好了，又能够一起冒险了！”

比安卡如释重负般松了口气，像孩子一样笑了起来。

八

半个月后，卢卡一行人带着水之戒指回到了萨拉波那镇。其中，也包括卢卡的青梅竹马比安卡。

在瀑布洞窟内，大家并没有费多大的力气，就找到了水之戒指——

“这一下，就可以挺起胸膛回萨拉波那了呢。”

“嗯，是的。”

“怎么了？好不容易找到了戒指，干嘛摆出一副闷闷不乐的样子？这种时候，你应该老老实实地露出高兴的笑容才对。”

但是，卢卡怎么也高兴不起来。

“那个……我也和你一起去萨拉波那镇，行吗？”

“呃？”一瞬间，卢卡怀疑自己耳朵听错了。

“接下来，不就是你和芙罗拉的婚礼了吗？身为青梅竹马的我，又怎么能不出席呢？”

“虽然话是没错……”

“就这么决定了。结婚以后，说不定就能得到天空之盾，这样，就离目的又近了一步。好了，我们就直接回镇子吧！”

——拗不过比安卡的固执，卢卡只好同意。如今，两人已经身在卢德曼公馆的小型客厅内。

“卢卡，我是不是真的不该来啊？”比安卡不安地问。

“事到如今，还说什么啊？你不是已经有了心理准备，才决定来的吗？”

这时，房间的门打开了。

推开房门的，是怀抱着爱犬、白蔷薇般美丽的少女，芙罗拉。而跟在她身后的，则是卢德曼夫妇二人。

“卢卡先生！”芙罗拉一进房间，便快步来到了卢卡的跟前——

紧接着，笑脸上浮现出惊讶的神色，她注意到了站在卢卡身边金发的美丽女性。

比安卡也一直盯着芙罗拉，内心中不由得为芙罗拉婀娜地身姿而惊叹。

察觉到对方视线的芙罗拉，露出了不安的表情。

眼见情况不妙，卢卡赶紧抢先一步站出来打了圆场。

“我回来了，卢德曼先生，水之戒指在这里。”

卢卡拿出了水之戒指。

卢德曼露出了欣喜的表情，他像对待自己的儿子一般抚摸着卢卡的头，兴奋地说道：“干得不错！我果然没有看错，你才是最适合担任芙罗拉丈夫的不二人选！按照约定，你们即刻便可成婚。啊，对了对了！”卢德曼一拍脑门，不等卢卡回话，继续说道：“其实我已经开始进行结婚仪式的准备工作了！看我连这么重要的事情都忘了！哈哈，芙罗拉，卢卡很快就会成为你的丈夫了，这下你不会再埋怨了吧？”

“嗯……父亲。”芙罗拉的回答显得并不十分高兴。她将视线转向了比安卡，吐出了埋在心中已久的疑问：

“但是，那位是？”

终于平静下来的卢德曼，这时才注意到了比

安卡的存在。
“嗯？这位漂亮的姑娘是谁呢？”
“呃？我？”看到卢德曼一家亲切地与卢卡交谈，因为感觉自己的存在完全多余而发呆的比安卡被这么一问，显得有些不知所措。
“我……我叫比安卡，和卢卡只不过是青梅竹马的关系而已……”比安卡埋下了头。
“原来是这样。真是失礼了，我是芙罗拉的父亲，这里的当家卢德曼。这两位是我的夫人和女儿芙罗拉。”
卢德曼笑着为比安卡一一介绍家人。
然而，这股幸福洋溢的家庭气氛，让比安卡感到有些孤独寂寞，她开始想逃离这个地方。
“那个……”比安卡上前一步：“我只是陪卢卡送戒指来的，现在事情已经办完了，请允许我在这一带散散步……”
“啊，没问题没问题，请便。”
“请等一下！”芙罗拉突然高声叫住了正欲离开的比安卡。
“请问……有事吗？”比安卡迷惑不解地问道。
“请问，卢卡先生对你来说，是怎么样的人呢？”
“呃？”如此单刀直入地询问，令比安卡惊愕不已。
房间内一下子静了下来，所有人的视线自然而然地集中到了比安卡身上，安静地等待着她的回答。
“我……我……”比安卡一时语塞。
只要随便撒个谎，敷衍塞责过去就行了……虽然心中是这么想的，可话到嘴边，比安卡却无法顺利地将其送出去。
卢卡的表情自然地被困惑所占据，芙罗拉那边的神色也渐渐阴沉了下去。
“只是单纯的青梅竹马而已！”
比安卡终于作出了回答。但是，显然时间已经过了许久。反应再如何迟钝的人，都能够看出她内心的真实想法。
“是吗……仅仅是青梅竹马而已吗……”芙罗拉面带苦笑地喃喃低语，然后——
“其实，你很喜欢卢卡先生吧？而且，说不定卢卡先生也……如果我没有注意到这件事，那么勉强和我结婚的卢卡先生，一定会后悔的……”
一想到这里，芙罗拉不禁更加伤心欲绝。
“冷静下来，芙罗拉。”卢德曼见女儿这样，也赶忙劝说。
屋内的空气，一下子凝重了许多。卢卡拼命想要出站出来解释，但又不知该如何开口。
“那个，芙罗拉小姐，其实事情不是你所想的那样……”
“比安卡小姐。”卢德曼夫人突然开口，打断了比安卡的话。
“是、是的……”
“难得来一次吧？今天，你就在这里留一晚如何？”
“啊？但、但是……”
“那么，就这么办吧。”卢德曼示意所有人都安静下来，环视着众人，宣布了他的决定：
“今天就给卢卡一个晚上的时间让他好好考虑一下。到底结婚的对象是我的女儿芙罗拉，还是青梅竹马的比安卡，等明天正午，由他来亲自决定吧！比安卡今晚就住我的别墅，而卢卡就住我安排好的旅店房间好了。大家都同意吧？”
卢德曼的宣言，不禁让卢卡愕然。
“卢德曼先生，这么做实在有些……”无论自己选择谁，被抛弃的一方的悲伤、悔恨、尴尬等等都会无情地裸露在众人面前。这样的结局，是卢卡绝对不愿见到的。
卢卡马上向卢德曼提出了反对意见。
“我同意。”
“我也同意。”
芙罗拉、比安卡二人异口同声。不知为什么，在面对这种决定自己一生命运的问题时，她们的回答惊人的一致。
“你们……”卢卡望着两人，惊讶万分。
“看来两位当事人都已经同意了。卢卡，现在就只有你还在犹豫不决。你要知道，再这么下去的话，只会令双方都受到伤害。明白了吗？明天，你必须要面对自己真正的感情，作出一个抉择。”
“我明白了……”卢卡自己也没有料到事情会发展到这个地步，有气无力地作出了回答。
“很好。”卢卡曼的语气渐渐缓和。“卢卡，一个晚上的时间说长不长，说短不短，好好地考虑一下吧。”

九

这是卢卡自己的问题，没有任何人能够帮忙。当然，这样的问题对他来说，根本是不可能轻易能作出回答的。
夜里，卢卡辗转难眠。实际上有好几次，他尝试着将头蒙住强行入睡，然而，总有一种说不出来的苦闷在他的胸中翻涌。过得越久，这种感觉就愈发强烈。
在确定自己需要夜风来冷静一下自己之后，卢卡走出了旅馆。

卢卡漫无目的地在大街上踱步而行。整座镇上的人们，都在为明天的结婚仪式议论纷纷。
“听说那个叫卢卡的人就要成为芙罗拉的丈夫了耶。”
“那男的似乎长得很帅哦，我真想亲眼见见呢。”
“不过，听说男的还带了一个金发的美女，那人到底是谁呢？”
“什么？这太过分了。男人们为什么都这么自私，只考虑自己的利益呢？至少也要考虑一下对方的感受啊……”
“啊，对了对了，听说男方还要在芙罗拉和那个叫比安卡的女的之间做一个选择。”
“啊？这实在太浪费了吧？照这么说，两位绝世的美女，一定会有一个被甩？”
“没错，就是这么回事。”
“听说叫比安卡的虽然性格有些倔强，但是个活泼开朗的女性；而芙罗拉小姐就不用说了，她可是全镇男人心目中的女神耶！”
“啊……可恶，不管谁被甩，都很可惜，真是令人羡慕啊……”

——喂喂……这不是什么“可惜”、“羡慕”的问题吧……
卢卡在心中抗议道。但是他却无法说出口来。此刻的他，仿佛断了线的风筝一般彷徨着。现实中是，内心中也是……

“哟，睡不着吗？”不知过了多久，一个熟悉的声音叫住了他，是杂货店的那位中年男子。自从卢卡参加了招婿之后，他们就一直没能再见过面。
“你好……好久不见了呢。”不知为何，卢卡对这位大叔很有好感。
“你的事情已经在全镇里传开了。了不起啊！”
“别挖苦我了……”卢卡苦笑着摇了摇头。
“哪里话，两位大美人为了你朝思暮想，甚至愿意将自己的命运托付给你。这样的好事，恐怕世上再也没人能够遇到了。”男子夸张地叹了口气，拍了拍卢卡的肩膀。不知他的话是在挖苦，还是真心羡慕。
“是吗？如果能够选择，我永远也不愿再碰到这样的事……”
“不过你现在已经碰上了。”男子打断他的话。“看看吧，整座镇上的人们，都在为明天的结婚仪式议论纷纷。”
“他们……大家并不了解我的感受。无论是谁遇到这种事情，都会烦恼不已的吧？”卢卡努力地



辩解道。

"那可就不一定了……更何况，并不是所有的人都像你那样，心地善良的。"男子的语气，突然变得严肃起来。"善良固然是好事，但在有些时候，它就会变成一把双刃剑。不仅伤害自己，也会伤害对方。"

"什么意思？"卢卡听得一头雾水，有如云里雾里。

"不明白吗？"男子耸耸肩作无奈状，"原本我以为我能够帮到你，不过现在看来，是我太过天真了。你的那股傻劲真是让我头痛。"

"是吗？那还真的抱歉了。"卢卡反唇相讥。毕竟被人这么说，卢卡心里也稍微有些不痛快。

"哈哈，我没别的意思，只是在佩服你的单纯和善良而已。"男子看出了卢卡的不满，微微一笑，"看来我有些不受欢迎，还是尽早离开的好。小子，仔细想想我的话吧，如果还是不明白其中的含义，那么就趁明天还未来临之前，去问卢德曼吧。"

"请等一下！"卢卡急忙叫住了他："请问，你和卢德曼先生是什么关系？为什么事到如今还肯来帮我呢？"

"卢德曼……他年轻的时候，我和他一起外出冒险过，虽然同为婚姻的竞争对手……我们从小便非常要好，彼此都把对方当兄弟般对待……不过，都已经是过去的事情了。至于为什么要帮你嘛……"男子转过身，用非常自豪的语气如此说道："那是因为我很中意你。我看人从来没有看走过眼，如果是你的话，我想我和卢德曼都会放心地把从小看到大的芙罗拉交给你的。更何况，她可是全镇男人们心目中的女神啊！"

"女神吗？上次还说是小公主……"望着男子远去的背影，卢卡喃喃地说道。然后，就像是想到了什么似的，转身朝卢德曼的公馆走去。

"这么晚了，还有什么事吗？"在皎洁的月光透过玻璃砖所照亮的整个客厅内，卢德曼夫妇接待了夜里前来拜访的卢卡。从整齐的衣着和事先准备好的夜宵来看，夫妇二人对卢卡的到来似乎早有准备。

"这么晚还来打搅，真的非常抱歉。"卢卡的表情中略带几分歉意。"我前后想了很久，还是觉得……"

"果然……"卢德曼点了点头。接着他的话说道："你还是不希望以这样的方式来面对自己的未来吧？"

"是的。"卢卡肯定地点了点头。

"和那家伙说得一样，真是个心地善良温柔得有些让人哭笑不得的家伙啊。"卢德曼紧盯着卢卡的双眼，良久之后忽然感慨地说道。"但是卢卡啊，你要知道，有时候你的善良和温柔，不仅会害了你自己，还会带给与你最亲近的人一生的痛苦。"

"带给别人痛苦……那位杂货店的大叔也这么说过……请问，到底是什么意思呢？"

卢德曼与妻子相互对望了一眼，不禁苦笑。

"没错，你是个非常了不起的男子汉。能够将两枚戒指得到手的人，这几十年来你还是头一个。我们全家人都很喜欢你，也都认为，你才是芙罗拉丈夫的不二人选。"卢德曼抿了口茶，接着道：

"不过这毕竟只是我们单方面的意思。即使你明天不选择我的女儿，我也一样会帮你将结婚仪式办得漂漂亮亮！当然了，连你的朋友，好像是莱因哈特王国的亨利王子和玛利亚吧？我也已经寄出了请帖，他们明天应该就会到了……"

"可、可是……"

"还有天空之盾，在婚事之后便会将那个赠送予你。至少到目前为止，我是这么打算的。但是……"卢德曼皱起了眉头。"正如之前所说的那样，你的性格太过善良温柔，所以你现在才会迷惘。因为你害怕在作出了选择之后，会伤害到另一方。我说得对吗？"

"……"卢卡没有回答，只是深深地埋下了头。

"正因为你害怕，所以无法面对真实的自己。我能回答的就这么多。你好好考虑清楚吧。"卢德曼说完后便离开了房间。

卢卡低着头，沉思默想。

"卢卡，有件事，我想我还是告诉你的好。"原本一直在旁默默注视着卢卡的卢德曼夫人，突然开口说道。

"啊……啊，当然，请说。"察觉到自己僵硬表情的卢卡，连忙抬起头，做了一个愿闻其详的动作。

"芙罗拉并非我们夫妇真正的女儿，但是尽管如此，我们仍然把她当作亲生女儿一样看待。我们打心底里，为自己有这样一个女儿而骄傲，同时也希望她能够永远获得幸福。"

自己的父母亲不是真正的父母亲，这一点芙罗拉与比安卡一样，且芙罗拉也早已知晓。只不过，如果不是卢德曼夫妇自己提起，卢卡恐怕永远也不会察觉。

"芙罗拉那孩子，在10多岁时便去了修道院进行修行，回到这个镇上，也是最近几个月的事情。所以从小到大，她身边就一直没有什么亲密的朋友……"

没有什么朋友……是吗，所以那个时候，芙罗拉她才会……

回忆起当年自己与芙罗拉成为朋友时她那不可思议的表情，卢卡恍然大悟。

"然而有一天，她从海外旅行回来以后，一个人的名字，便整天挂到了她的嘴边。你知道，那个名字的主人，是谁吗？"卢德曼夫人微笑着望着卢卡，如此问道。

"从海外旅行回来以后……难道说那个人是……"卢卡不禁惊讶地睁大了眼。

"没错，那个人就是你啊。"夫人点了点头，"她经常在我们面前说，'卢卡哥哥是我最喜欢的朋友了。我们以后一定能够再见面的。'每当她这么说起时，我也不禁在想，会让我们的宝贝女儿如此朝思暮想的人，到底是个什么样的人呢？"

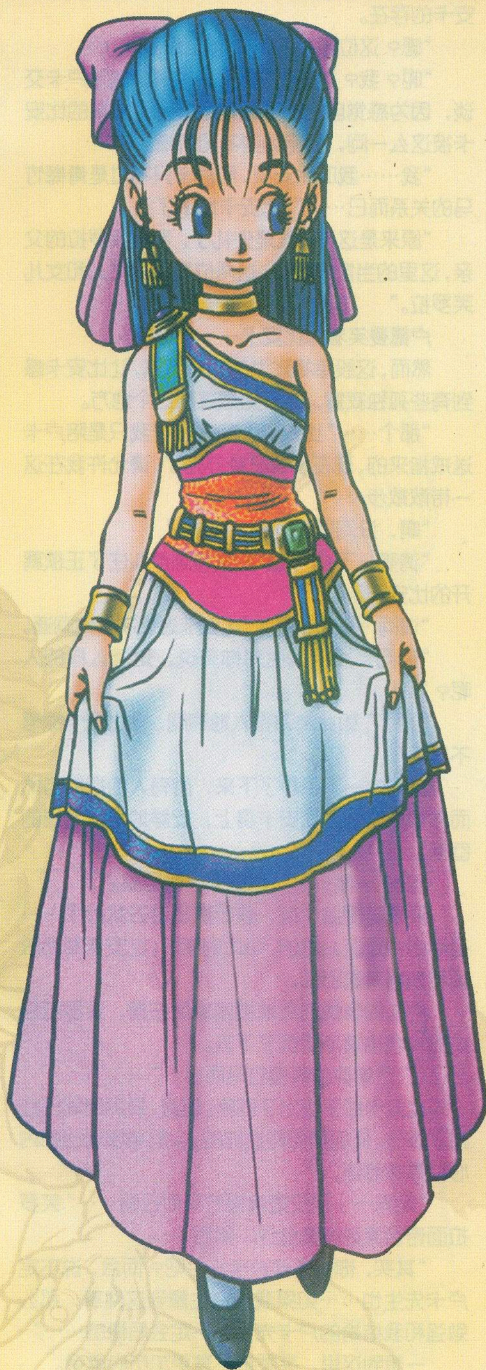
"呃？卢德曼先生以前曾见过我，再说芙罗拉什么都没有提起过吗？"

"我先生他只见过你一次面，怎么可能记得。至于芙罗拉她，每次我问起她的时候，她都红着脸，除了一句'他是这个世上最好的朋友'外便不愿多说，我们当然也只有作罢。"卢德曼夫人露出了寂寞的微笑。

"仿佛只有那个时候，她才会变得不再像我们听话的女儿那样。这也使我觉得，迟早有一天，她会离开我们外出远行。"

"怎么会……"

"女人的直觉可是很灵的哦。在照顾受伤的安迪的那几天里，那孩子的心里依旧一直惦记着你，盼望着你早日回来。那个时候我就知道，那孩子离开我们的日子，已经不远了……不过，既然是你的话，我想我也能够安心把那孩子交付出去了。"说到这里，卢德曼夫人的声音已经呜咽，她抬起头，直直地凝视着天花板。



"对了，安迪他现在怎么样了？"一想起身受重伤的安迪，卢卡立刻关怀地询问。

"已经没大碍了。不然的话，芙罗拉现在也不会回这里了吧？"

"是吗……太好了。"卢卡长长地松了一口气。突然像想到了什么，不解地问："可是夫人，你之前说要告诉我的事情，就是这些吗？"

"是的。我之所以会告诉你这些，并不是想给你增添烦恼，只是，我觉得在你作出可能是一生中最重要的决定前，有必要将这些话告诉给你。另

外……”

“另外？”

“芙罗拉她要我转话给你——‘如果今晚卢卡先生来了的话，请告诉他，不用在意我的事情，我愿意退出，成全他和比安卡小姐。’”

“什么？这是为什么？”卢卡惊得不由自主地站了起来。

“我们都已经知道了。在你走之后……比安卡将她自己的身世告诉了我们。”

“是吗，原来是这样……芙罗拉她……”

“是的，那孩子跟你一样，有着善良的心灵。她觉得与比安卡小姐父母双亡，养母早逝的家庭比起来，自己的出身和环境实在太优越了。所以她就……”

“可是，这不过是单纯的同情而已吧？”卢卡的语气变得略微有些冲动。

“或许是吧……不，绝对是的，至少在他人看来就是如此。”卢德曼夫人紧盯着卢卡的脸，注意着他表情的变化。

“那么，如果是同情的话……”

“所以，她不过是跟你一样，善心发作，作出了一个会后悔一生的决定而已。”

“这跟我……”

“难道不是么？”夫人打断了他的话，继续追问。

“由于你的同情心，导致自己不能面对自己真正的感情。而害怕伤害别人的你，明天一定会作出一个令你自己后悔莫及的决定——也许不是现在，但会是不久的将来；也许你不会将后悔显露出来，但内心中会永远被痛苦所折磨。”

“我……”卢德曼夫人一连串的话语，令卢卡失去了辩驳的力气。他一头倒在沙发上，双眼无神。

“现在，你稍微能够理解那两个孩子的感受了吗？”夫人的语气变得平和，她握起卢卡的手，用鼓励的语气语重心长地说道：“回去吧，孩子。然后在明天，真诚地面对自己。其实在你自己的内心深处，很清楚自己的真实想法，不是吗？”

卢卡没有作出任何回答，仅仅呆望着窗外的明月，很久很久……

+

午夜，点缀着无数璀璨繁星的黑幕，完全笼罩了这座繁华的小镇。

卢卡依然心存迷惘——即使拜访了卢德曼夫妇之后，依旧如此。

卢德曼夫人的话绝对不假，但是……自己真的必须伤害其中之一吗……

在他的心中，有两个自己正在激烈地交战着，两人不作出一个胜负，卢卡就无法沉眠。

走出了公馆，卢卡再度在街中彷徨徘徊。

万家灯火已然熄灭，路上也没有了平时的喧闹声，整个街道仿佛成为了一个幽寂的黑暗世界——如果不是从卢德曼的别墅所透来的淡淡灯光的话。

就仿佛是受到了诱惑一般，卢卡不由自主地朝着灯光的发源处走去。

一位金发的美女立在窗前，单手轻拨着被微风吹拂的长发。忧伤郁结的表情，令此刻的她在昏暗的灯光下，显得更加地美丽、楚楚可怜。

“比安卡……”卢卡下意识地叫出了声。

“啊，卢卡……”映在卢卡眼中的，是一副寂寞的微笑。

“这么晚了，你在想什么呢？”

丝毫没经过大脑的思考，卢卡问了一个极度愚蠢的问题。

“不，没什么啊……我只不过是……有些睡不着而已。”比安卡躲开了卢卡的视线，将头转向了远处的池塘。

“真没想到，事情最后会变成这个样子了呢……卢卡，明天就是结婚仪式了，你也应该很累了吧，还不快点回去休息？”比安卡强作了一个微笑——一个傻瓜都能看出非常勉强的笑容：“一副睡眼惺忪的新郎样，可是非常丢人的哦。”

“一样睡不着……我也……”卢卡的视线，始终没有离开过比安卡。

“为什么睡不着呢？啊！你是在想芙罗拉了吧？”

“不是的，那个……”卢卡自然而然地否定了她的想法。

“老实说，我很迷惘……我……”

“事到如今了，你还在犹豫什么呢？与芙罗拉结婚，不是早就已经决定好了的吗？”比安卡突然打断了他的话，仿佛不愿再忍受下面的话。她转过了身，背对着卢卡缓缓地说道：

“如果你是在担心我的事情，那么完全是多余的……我以前不也一直是一个人，好好地走过来了吗？以后也是一样……没有任何的改变。”

听到这句话后，卢卡没有多说什么，默默地走进了屋内。

“被大家知道你在这里，不太好吧？”

“我很快就会回去。”卢卡一边回答，一边环视着房内的摆设。

“其实没有什么好犹豫的，卢卡，只要你肯真实地面对自己的话……”

“比安卡，你真的觉得无所谓吗？我不想伤害你或者芙罗拉任何一方……”卢卡没有理会比安卡的话，突然发出了这样的疑问。

比安卡紧锁双目，带着寂寞的微笑轻轻地摇了摇头。

“芙罗拉的事情，她已经告诉过我了。”

“这么说来……怪不得他们也……”

是的。在卢德曼先生作出了宣言之后，我和芙罗拉都认真地考虑过了。而且，我们的答案都是一致的——那就是，卢卡，一切都交给你来决定。

明天，我和芙罗拉两人，就要站在一起，由你来挑选一位，作为自己的新娘。然而，那种方式绝对不是卢德曼先生所作出的决定，而是我们所希望的决定。

我和芙罗拉，在那之后，借着相互间的诉说，知道了对方打从心底深爱着卢卡你，那份感情，也绝对不会因为对方的出现，而有任何的改变。

双方不管是谁中途退出，那么之后也一定会后悔莫及，悔憾终生。与其这样，不如将一切都交给卢卡你来完成。如果是你来选择的话，那么谁也不会后悔和埋怨了。

也许，正是因为两人深爱着卢卡，所以才会作出这样的答案也不一定。但是这对卢卡而言，却不能再让他以一种犹豫不决的迷惘心态迎来翌日的阳光。

——就好像是站立在不知东南西北的茫茫大沙漠之中那样，为自己该前进的方向而犹豫。无论怎么决定，都可能会因为一时的感情用事而无法回头。

但是，眼前的卢卡，却必须要作出一个抉择。这是他不得不跨出的一步。

“卢卡。”望着陷入了沉思的卢卡，比安卡带着顽皮的笑脸走到了他的身边。

“啊，怎么了？”卢卡反射性地猛抬起头。

“我是不是变了？”

突然其来的提问，令卢卡一时间不知如何作答。

“确实是……变了呢……”

比安卡的眼瞳，渐渐地黯淡下来。

“与那个时候不同，你也好，我也好……我们……都变了呢……”

比安卡的话，深深地刺穿了卢卡的痛处。

没错，两人已经变了。那个时候，卢卡还是个无论做什么都很不可靠，离不开父亲保护的乳臭未干的小鬼头；而比安卡，则是一个活泼开朗但又争强好胜的大姐姐。

两人在一起的日子，卢卡总是跟在比安卡的身后，高喊着姐姐的名字；而比安卡，则总是恶作剧似的不予理睬，仅以一副嘲笑般的表情望着慢慢跟上的卢卡而偷笑。

十多年的岁月，已经将当年天真而纯粹的孩子们，打造成了多愁善感的成年。如今的卢卡，已经不再是紧跟在大他两岁的少女身后的少年。如今的他，是一个持有善良心灵、能够感化邪恶魔物的英姿飒爽的青年。男人气的小丫头，也成长成了一位亭亭玉立的袅娜少女。

——也许两人互相都没有对自己十年来的变化有所自觉吧。但是，等他们相互察觉到时，已经是再会的瞬间。在两人脑海的记忆残片中有所保留的，依旧是十余年前的少年与少女。

“没有改变啊。你还是像那时候一样……”

卢卡轻轻地抚摸着比安卡的金发，努力地回忆着当年的情景。

希望与那时一样——只是，越是拼命地回忆，就越会发觉：过去的日子，只不过是自己所美化的幻想，有如闪瞬即逝的泡沫……

比安卡默默地伏在卢卡的胸前，双肩微微地颤抖着。卢卡试图张开双手将她拥抱，然而却失败了。现在，他已经不能再像当年那样，为了什么开心的事情而尽情地拥抱在一起。

半晌，比安卡慢慢地离开了卢卡的身边，带着孤独的微笑，凝视着他的眼瞳，缓缓地张开了嘴：

“卢卡……祝你幸福……”

这句话，包含了少女所有的思念，令卢卡良久不语。

“快回去休息吧。”

“嗯……”

此刻的卢卡，已经连安慰的话也无法出口。因为在他的心中，已经斩断了挥之不去的迷惘，无论再说什么，也不能成为理由或借口。同情之类的言语对此时的她来说，更是有如心如刀割一般难受。

“晚安……”

“晚安……”

带着哀伤的目光重合在一起，卢卡走出了大门。在离开的途中，他回首无数。而每次的回首，映在他眼中的，都只有少女面带着微笑、挥手告别

的模样。

终于，卢卡的身影消失在茫茫夜幕之中。少女没有回到屋内，仅仅有如失去了生气一般，跪在了地上。

“卢卡……”再也止不住的泪水，如同雨滴般潸然而下。

“卢卡……”每当叫出那个名字时，泪珠便无法抑制。终于，发觉自己深爱着他的实在感，充实了少女的全身……

“好想回去啊……那个时候……好希望，回到那个时候啊……”

对着虚无缥缈的黑暗，少女发出了真情的呼喊……

尾声

8年后的一天。

解除了石化魔法，成功变回普通人样子的卢卡，以及他的家人，再度来到了那座令人怀念的深山之村。

一阵微风吹过，带来的是沁人心脾的乡土气息与阵阵的鸟语花香。卢卡停下脚步，合上双目，任由春风托起自己的长发，仿佛在尽情地享受着大自然赐予的神奇天籁。

“爸爸，真的已经很久没有来过了吧？”

走在卢卡身边的，是两个年纪尚幼、长着一头蓝发的孪生兄妹。

“爸爸，你是要去见什么人啊？”

背着天空之剑，身着全套天空装备的男孩，拽了拽父亲的衣角，饶有兴趣地问道。

“啊，去会会以前青梅竹马的朋友啊，特米。不过，不知道她现在怎么样了。”

“这么说来，会不会是爸爸以前的恋人呢？”女孩调皮地眨眨眼。

“呃？”卢卡先是一愣，接着很认真地思考起这个问题来。

“帕比莉亚，不要开你父亲的玩笑了。”

“好的，妈妈。”帕比莉亚拉着母亲的手，毫无悔意地笑着回答。

“帕比莉亚、特米，前面那间高台式的房子，就是父亲朋友的家了。”卢卡抬起手，指了指远处已经从树荫中露出了一角的木房。

“真的吗？”父亲的话，让两个孩子兴奋了起来。

“好，那我们来比赛吧，看谁先到！”

“行啊，你输定了！”

卢卡夫妇俩微笑着看着两个精力旺盛但又天真烂漫的孩子飞奔而去。

“抱歉啊，芙罗拉。”卢卡率先开了口。

“什么事情啊？亲爱的。”芙罗拉笑容可掬地望着自己的丈夫。

“你自从和我结婚以后，这九年来就一直没有过上好日子……实在太委屈你了。”

“没有那回事。与你结婚以后的这几年，是我一生中最幸福的日子……”芙罗拉毅然决然地否定，然后，突然笑出了声：“虽然，在这九年中，我们在一起的日子只有一年……”

“那个时候，老实说，我真的犹豫了……自己的心思到底是怎样的，那天夜里，我真的迷惘了……

但是，最后我还是忠实地面对了自己真正的感情，选择了你。还记得吗？在我外出寻找戒指的那天夜里，我对你发过誓，要让你幸福。但是……我却没能保护好你，不仅让你被敌人抓去，与刚出生的孩子们分离，还让你与我一样变成了石像，一过就是八年……都是因为我太没用了……”

“其实呢……”

芙罗拉微笑着挽着丈夫的手臂，依偎在他的肩上。香草的阵阵清香，从长发上缓缓飘来。

“当初坚持要你带我一起旅行的，不正是我自己吗？‘不管发生任何事情，我都想和你在一起。’我是这么说的吧？”

“芙罗拉……”

“更何况，你不也陪我一起变成石像，过了八年孤独的生活吗？当作你保护不周的惩罚，已经足够了……说实话，虽然我们从小时候起就见过了面，但是我还是对你的事情不太了解……不过，每当我与你在一起，欢乐地聊天、一同旅行、对你越来越了解时，就会发觉，自己变得越来越喜欢你了……该怎么形容好呢？都已经结婚那么久了，可我的心情依然非常激动，就像是初恋时一样……所以，能够和自己初恋的人在一起，我已经非常幸福了……”

卢卡情不自禁地抚摸着妻子飘逸的蓝发，良久不语。

能够与你在一起，实在是太好了——

此时此刻，两人的内心中，都抱着相同的想法。

“爸爸，妈妈！快一点啊！”

远处的屋檐下，帕比莉亚正高挥双手，朝着这边呼喊。站在她和特米身边的，是满面笑容的比安卡。

“哈哈，现在就来。”只有二十岁的年轻夫妇，会心地互望一眼，快步迎了上去。

卢卡和他的家人，齐心协力打败魔界之王，令世界重获和平的日子，就出现在从那之后，不久的将来……

编按：



原本从3月前就开始动笔，结果在本作截稿的前几天才匆匆完成。个人也不禁要为自己的写作效率汗颜。在最初，自己是打算将整个游戏的全部剧情写一遍的。谁知在开了个头以后，才发现按照既定写法、篇幅和时间，那根本就是不可能完成的任务。于是最后只好硬着头皮将后半面的部分进行了一次大修改。现在大家所看到的内容已经与原稿完全不同……

也许会被大家狂批一顿吧，不过在那之前，笔者还是要将一些读者可能会问到的问题，先一一回答：

1.官方设定中，其实比安卡才是真正的女主角。最终主角所选择的女性，也是她。之所以会选择写芙罗拉，那完全是出自于个人的喜好而已。另外，实际上早在写作之前，个人便已经构思好了两位女主角的不同故事。不过，现在看来是没有机会再写了。

2.虽然本文基本上是按照了游戏和小说的设定资料来进行写作的，但是有部分内容依然是原创的，(说白了就是YY)如果引起读者什么不满，这里只好先说声抱歉了。

3.本文的故事仅仅是整个游戏中非常短暂的一部分。游戏流程最多大概也就2个小时。这里要告诉许多希望看到全部故事内容的读者，如果不出意外的话，笔者大概是不会再写本作其他未曾提及的故事了。残念……

4.那位杂货店的大叔是原创人物。所以个人也不打算为其取什么名字了。就当作是个人怨念，抱歉了！



PS2游戏至尊年鉴

2004年1月1日～2004年7月1日

统筹：SOUL
制作：全体编辑

PS2游戏，生命因你而不同！

《PS2专辑》Vol.2终于出炉，"PS2专辑至尊游戏年鉴"也得以再度出山，相隔了一年多之后，这次送给大家的是2004年上半年的游戏年鉴。如果加上《PS2专辑》Vol.1上的自PS2诞生到2002年底的游戏年鉴，再加上《游戏机实用技术》总第96、97期合刊中2003年整年的游戏年鉴，合起来就是没有间断过的PS2游戏年鉴了。

这次年鉴虽然还是由"年鉴制作老鸟"SOUL来统筹，不过SOUL并没有沿用以往的年鉴格式，而是再次制定了全新的年鉴格式。封面仍是一如即往地全部收录，不过这次基本上每款游戏都加了两幅游戏画面以供欣赏，不像以往要么没有，要么就是只有一幅，两幅游戏画面相信能让你更全面地认识到游戏的真正形态。在这里所收录的100款游戏当中，其中有十来款游戏是特别值得向大家推荐的，这些游戏在年鉴中也占有比其他游戏多一倍的空间，这一方面显示出这款游戏地位的不同，一方面也是提醒大家千万不要错过这些作品！

这次年鉴和以往最大的不同还在于对游戏评价的细分，除了对游戏总评性质的"推荐度"及"UCG评分"之外，还有对游戏进行细评的"画面、音乐、难度、游戏性、耐玩度、XX度"这6项，务求让大家对每款游戏都有更加全面的了解，认识到每款游戏所具有的亮点，这样大家就可以根据自己在特定方面的喜好来选择游戏。

"PS2游戏至尊游戏年鉴"说明

中文译名

这里只给出中文译名，并没有给出原名，因为游戏原名其实就在封面当中。

游戏封面

精美的游戏封面欣赏，也起到帮助大家导购的作用。

游戏画面欣赏

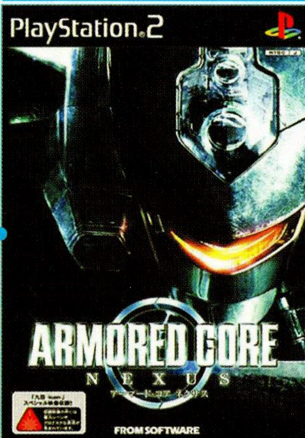
让大家从感性角度认识一款游戏。这次一般游戏给出的都是两副游戏画面。

游戏的分项评价

游戏的分项评价，共有6项，从各个角度分开去评价这款游戏，对某些方面有偏好的玩家可以参考这里。

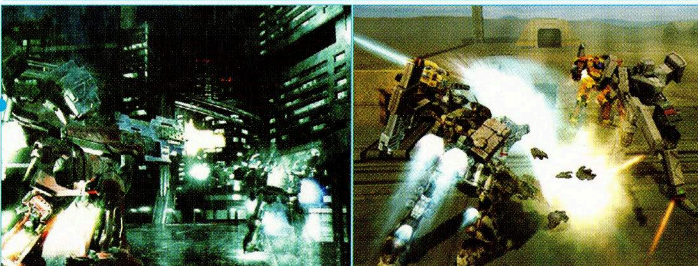
装甲核心 连结

■发售日：3月18日 ■发行公司：FormSoftware ■游戏类型：ACT■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：116KB ■推定销量：13.2万套



"《装甲核心》系列"的特点就在于能够让玩家们利用丰富的机器部件组装出自己喜爱的机体，并操纵机体去完成各式各样的任务。本作已经是PS2平台上的第5作，尽管如此，游戏的画面相较前作仍有一定的提高。同时，本作首次以双DVD的形式亮相，多达近百关的任务、PS版老关卡的重制版本等，都给人耳目一新的感觉。值得一提的还有新增的操作模式，这让很多以前从未玩过系列的玩家也能马上上手！而全系列的海报、音乐、原画、片头动画等都收录于本作之中，更是无愧于本作"连结"的称号！

推荐指数：★★★★★ UCG评分：26



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
收藏度：

游戏基本信息

（注："推定销量"指该游戏在日本地区的销量，统计时间截止到2004年7月1日。除日本以外其他地区的游戏暂无销量数据，另部分日版游戏也因为各种原因没有销量数据。）

权威游戏介绍

在两百多字的描述当中，把整个游戏最大的特色以及一些主要的缺点阐述出来，以求让大家全面认识游戏。

游戏总体评价

其中的推荐度最满为5颗★，最低为1颗★。UCG评分来自《游戏机实用技术》历期的黄金眼栏目。

所有PS2精彩游戏在这里集合！



PS2至尊游戏年鉴 游戏索引

2004年1月1日～2004年7月1日



游戏类型说明

ACT	ACTION，动作游戏
A·RPG	ACTION RPG，动作角色扮演游戏
AVG	ADVENTURE GAME，冒险游戏
A·AVG	ACTION AVG，动作冒险游戏
ECT	其他类游戏
FPS	FIRST PERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏
FTG	FIGHTING GAME，格斗游戏
MMORPG	MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	MUSIC GAME，音乐游戏
PUZ	PUZZLE，益智类游戏
RAC	RACING，赛车游戏
RPG	ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏
SLG	SIMULATION GAME，模拟／战略游戏
S·RPG	SIMULATION RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	SPORTS GAME，运动游戏
STG	SHOOTING GAME，射击游戏
TAB	TABLE，桌面游戏

化解危机3（中文版）

■发售日：1月8日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：STG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应GUNCON2、i-LINK ■记忆要求：210KB ■推定销量：2万套（日版）



本作秉承了南梦宫街机到家用机"120%移植"的优良传统，虽然画面较街机版有些缩水，但众多原创模式与隐藏要素显示出移植的诚意。系统新增了武器切换系统，增强了己方火力，4种武器的调配更强调战术性，爽快感也有所提升。兵种的增加以及BOSS的设计也是游戏的亮点。在街机模式通关后出现的Rescue Mission模式以女主角视点进行游戏，玩法很有新意，狙击关卡的设置也很有特色。此外Crisis Mission模式的任务十分丰富，难度也非常高，适合于射击高手进行挑战。本作可谓PS2目前最好的光枪射击游戏。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
移植度：

七武士 20XX

■发售日：1月8日 ■发行公司：Sammy ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：115KB ■推定销量：2.5万套



虽然有黑泽明大师的经典电影原著来撑牌子，但游戏本身的缺点却过于明显，让人觉得名不副实。游戏的系统过于简洁，没有复杂的操作、夸张的技巧，玩家所要做的就是不停地按键来攻击、防御和闪避。负责攻击的只有一个按键，所有的攻击技巧都要靠它来使用，不过实际使用时却出奇地简单，只要不断地按键就可以莫名其妙地使用出一闪攻击或者达成高连击。这样的结果说到底是游戏系统还不够完善。无论是从画面音效还是从剧情上来看，游戏都存在着不小的问题。加上整体流程单一，让人难以持续保持兴奋在情理之中。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：16



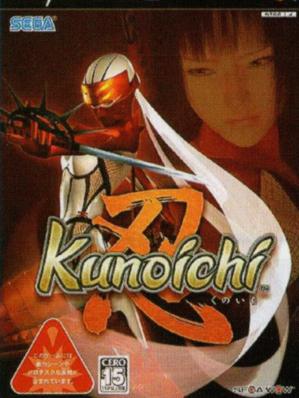

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
乱舞度：

女忍者（中文版）

■发售日：1月15日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：只对应DS2手柄 ■记忆要求：147KB ■推定销量：2.2万套（日版）

推荐指数：★★★★★ UCG评分：28

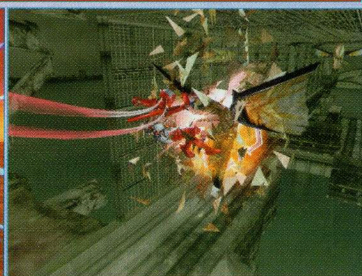
画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
挑战度：



为忍术ACT注入了全新活力的《Shinobi忍》给大家留下了深刻的印象，其续作的表现也相当出色。续作游戏画面有一定提升，场景也更为庞大，而音乐如同界面一般充满金属感与未来感，与前作的日式和风有较大差异。游戏系统主要承续自前作，增加足蹋技巧后强调了滞空时行云流水的感觉，杀阵的演出效果也很突出，不过分身斩和降低杀阵威力等设定在FANS中有些争议。本作的人设较为成功，绯花、翡水的形象可谓深入人心，而前作主角秀真和"《忍》系列"元老乔武藏的出场也让老玩家感动，而且他们的性能和使用技巧和以前大不相同。游戏的隐藏要素极为丰富，4个角色、24个特别关卡、3种难度分开算的88枚胧币……使游戏具有极高的耐玩度。本作没有向大众妥协，依然保持着前作那样的超高难度，深入研究才能体会到其中的乐趣。中文版虽然只汉化了字幕，不过对于国内玩家了解剧情有很大帮助。

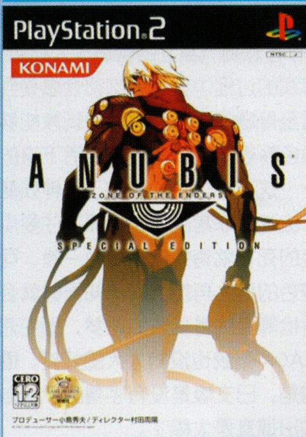




终极地带 引导亡灵之神 特别编辑版

■发售日：1月15日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：140KB ■推定销量：2.2万套



作为一款加强版游戏，游戏在主干剧情上并没有作修改，新版本只是加入了几个EX关卡和难度。但爽快的打击感、深邃的剧情、精美的机械设定以及动人的音乐，这些内容就已经足以构成了这款ACT史上的不朽之作了。游戏附带的一代剧情介绍让从没玩过该系列的玩家进一步了解其世界观。浮游快感在游戏中得以充分体现，视角也几乎没问题。游戏虽然移植自美版，但还是采用更为专业的日语配音，这是一个令人感到意外也是令人高兴的地方。另外，游戏的价格相当便宜（限定版也仅售3500日元），可谓物超所值。

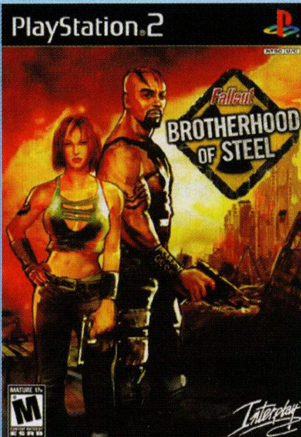
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：23



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：

辐射：钢铁兄弟会

■发售日：1月17日 ■发行公司：Interplay ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：1085KB ■推定销量：－



由于制作小组黑岛工作室的散伙，虽然这是"《辐射》系列"在家用机上推出的第一款作品，但可能也是最后一作了。游戏的背景设定和前几部作品无甚差别，不过由于是在家用机上推出，系统做了非常大的改变。新作主要的玩法为动作RPG，而多彩的任务技能，开放的世界地图，随机的突发事件，都是"《辐射》系列"作的特色。美中不足的是取消了负重值，减低了游戏的真实性。在画面方面，部分场景光线比较昏暗，容易造成眼睛疲劳，不过这也是美式此类游戏的通病，音效方面则表现得不过不失。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：22



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 凝重度：

风云 新撰组

■发售日：1月22日 ■发行公司：元气 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：160KB ■推定销量：24万套



因为游戏以日本幕末时代著名的警察组织"新撰组"为主要描写对象，所以比起一般的剑术动作游戏来，本作更加强调富有规律的游戏流程。玩家扮演的是一名新加入组织的队员，要和众多名剑客一起完成日常的任务。类似于同公司的"《剑豪》"，玩家既要像SLG游戏一样严格地安排自己的日程，也要向动作游戏一样进行战斗。由于所谓新撰组本身就是以群狼战术著称于世的，所以游戏的战斗部分也更加强调主角与队友之间的协作，这是比较有新意的设定。很值得注意的是，角色设定及原画方面由著名的新川洋司负责。

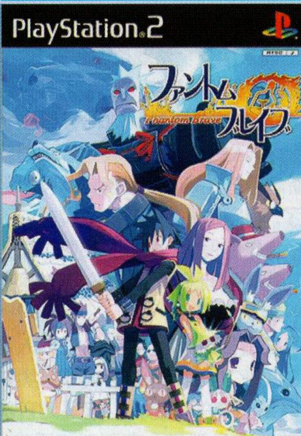
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：20



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 围殴度：

灵武战记

■发售日：1月22日 ■发行公司：日本一Software ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：287KB ■推定销量：14.8万套



本作集合了众多同类型游戏的特点：丰富的职业和种族、自由的迷宫生成系统，让玩家无论在何时都可以挑战自己并提升等级、充满了新鲜感的灵魂合体系统等等。游戏的确和它当初的宣传口号一样——充满了"自由"，玩家不但能把同伴随便踩死，还可以把他们在岛上扔来扔去。战斗场景有点类似《最终幻想 战略版》，高低差和地形伤害等要素依然存在。本作在通关后还有大量的隐藏BOSS和事件，如果玩家要把所有隐藏要素都打出来至少需要数百小时，因此与前作《魔界战记》一样耐玩度满分。

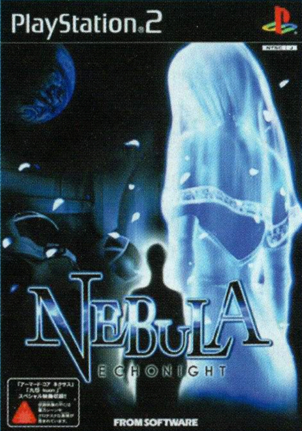
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 自由度：

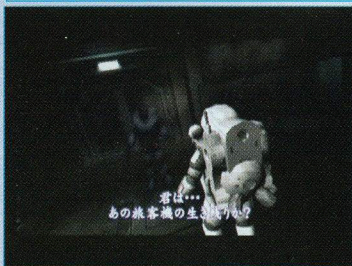
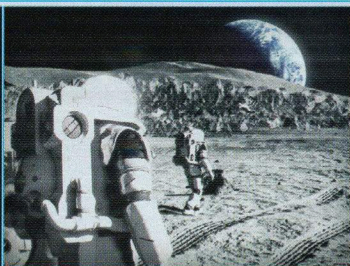
星灵迷云 回声之夜

■发售日：1月22日 ■发行公司：FromSoftware ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：80KB ■推定销量：－



在恐怖游戏泛滥的今天，本作无疑是一款比较另类的作品。没有丧尸、没有变异体，玩家也不需要击倒亡灵，而是要替它们实现遗愿让它们"成佛"。这一设定与同类型的作品相去甚远，对于刚接触这部作品的玩家来说可能会感到不适应，因为面对危险你所能做的只有逃跑。游戏中虽然没有什么激烈火爆的战斗场面，但是每个亡灵独特的身世却总是能够让人沉思良久。游戏自始至终玩家都只能独自进行探索，所以不太适合喜欢热闹的玩家。恐怖气氛渲染得不错，不过由于画面过于灰暗，很难吸引玩家的注意力。

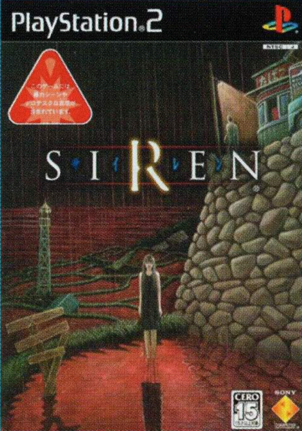
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：21

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 心跳度：

死魂曲（中文版）

■发售日：1月22日 ■发行公司：SCEI ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：77KB ■推定销量：10.8万套（日版）



PS2上屈指可数的几部经典恐怖游戏之一。本作在恐怖气氛上的营造令人称道，玩家在游戏的过程中无时无刻都会感受到那股渗透至骨髓的寒意。游戏中玩家能够操纵的角色将近20人，但最终存活下来的却只有……这充分让人感受到了那种残酷感。本作的难度非常高，如果抓不住要点的话角色的死亡就有如家常便饭一般，可以无限复活的尸人再加上那不知何时就会射来的冷枪简直就是玩家的恶梦，即使活用视界JACK系统也没有太大的好转。值得一提的是，日文版是没有字幕的，所以中文版的出现真是太棒了。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：28




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 恐怖度：

星之海洋3 导演剪辑版

■发售日：1月22日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1～4人
■对应周边：PS2专用手柄分插器 ■记忆要求：175KB ■推定销量：14.5万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 强化度：



不仅仅修正了以前的死机BUG，还进行了多方面的重大加强！游戏更改了一些"战斗收集"的达成条件，其收集更加困难并且更具有恶趣味，所以还是很值得尝试一下的。游戏最吸引人的地方想必就是隐藏迷宫的追加、新角色的加入、对战模式以及新服装的加入了。特别是后两者，对战模式一改RPG单打、合作的传统，而新服装可以在游戏本篇中使用更让玩家欣喜若狂，不过这都与"战斗收集"有关。

战斗系统由于Cancel Bonus的加入产生了很大的变化，从而可以形成非常爽快的连续技以及更高的攻击力，这还对玩家在战斗之前的准备工作上有了新的要求；另外，新版对角色的必杀技和敌人的AI也进行了一些细微的调整，使得战斗更加刺激。对战模式是系列第一次尝试，很有新意，而且根据选择人物攻击类型的不同打法也不一样。

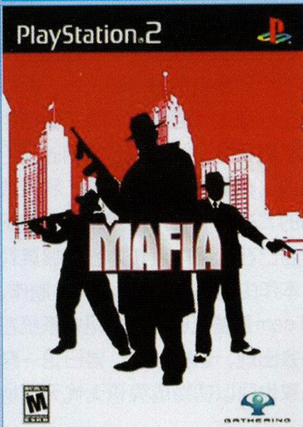






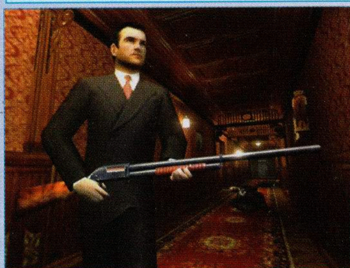

黑手党

■发售日：1月28日 ■发行公司：Gathering ■游戏类型：A·AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：100KB ■推定销量：-



PC版原作发售于2002年夏季，是当时极为畅销的动作冒险游戏，不过PS2版的画面显然缩水不少。游戏本身可以说是1930年代版的《GTA》，其中的"失落天堂城"相当庞大。游戏中玩家扮演一位意外卷入黑帮仇杀的出租车司机，游戏一开始就是在"失落天堂城"中开车乱逛，感觉比较无聊，好在有一个可以随时调出的地图，不至于迷路。原作的射击操作是为键盘和鼠标设计的，移植到PS2上后转为手柄操作手感不是很好。不过本作视点处理的还算比较出色，第三人称和第一人称视点的切换非常自然。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 黑帮度：

真·女神转生III 夜想曲 狂热版

■发售日：1月29日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：165KB ■推定销量：7.8万套



狂热版的Hard难度容易给人高难度的印象，实际上选择Normal难度则是一般人也能玩下去的。游戏画面是特色之一，开创了目前的游戏里仅此一家的独特风格。育成系统在以往旧作的基础上做了大幅度简化，新人也能很快掌握，育成自由度很高；战斗系统是特色之二，依然是当代游戏中仅此一家的独到创意；读盘速度和战斗的流畅度令人惊叹，在RPG普遍重视演出而导致战斗拖赘的今天，如此兼顾华丽与流畅度的战斗难能可贵。游戏系统非常耐玩，但剧情比较淡薄。此外狂热版版中《鬼泣》但丁乱入非常具有话题性。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：23





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 狂热度：

第一神拳2 胜利之路

■发售日：1月29日 ■发行公司：Grandprix ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1~2人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：2500KB ■推定销量：20.8万套



漫画神作《第一神拳》游戏化的新一作！游戏中的角色数量高达40余名，虽然起初仅有主角幕之内一步等少数几名角色可供使用，但随着玩家自创角色战绩的不断提高，其他隐藏人物便会逐渐浮出水面。游戏的超大存档要求是留给16名自创角色的，玩家可以在日、韩、泰、美、英五国选择其一作为主角的初始地域（每国的战斗流派均不相同），继而通过不断的练习与实战来提高实力。游戏虽然改自漫画，但对拳击比赛给予了真实的描写，而游戏性及操作手感也可圈可点，这些都足以令原作的FANS感动到满意。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：—




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 真实度：

空军三角洲 蓝翼骑士

■发售日：2月5日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：STG ■游戏人数：1人
■对应周边：对应PS2硬盘 ■记忆要求：86KB ■推定销量：1.3万套



来自Konami的著名3D模拟飞行游戏。游戏的最大魅力就是登场飞机数量达到了134架之巨！隐藏飞机很有趣，比如说"《宇宙巡航机》系列"的VIC VIPER，"《兵蜂》系列的"TWIN BEE等。游戏场景从初期的地球开始到后期的宇宙其规模非常宏大，游戏人设也非常独特。该游戏惟一的缺点就是想要收集所有飞机至少要通关8次才行，可能到了后期就会觉得很单调。另外本作没有难度调整，但是难度极高，如果觉得《皇牌空战》太简单了，那就来尝试一下该游戏吧。当你熟练地操纵飞机之后保证让你能体会前所未有的爽快感。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：—

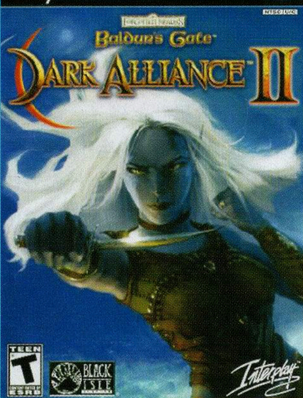




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 空战度：

博德之门：暗黑联盟 II

■发售日：2月3日 ■发行公司：Interplay ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：147KB ■推定销量：—



在欧美深受欢迎的动作角色扮演类游戏巨作的最新续篇。游戏剧情接续了前作，讲述了那个时代的英雄们在剑湾所发生的冒险故事。画面的表现在美式游戏中可数上乘，不但场景华丽，人物在做靠近特定时令人惊叹的细致，而发动魔法所展现出的效果也绚丽异常，与众多敌人混战的时候也不会有拖慢等令人不爽的现象发生。游戏中最值得称道的地方还在于其对白的经典——地道的用词、到位的描述，随着每个人物不同心情的不同表达，以及带有中世纪英文风格的句式，其光是文学上的造诣就值得好好研究，细细品味。

推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：24




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 深遂度：

狂热噗哟噗哟

■发售日：2月4日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：PUZ ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：50KB ■推定销量：16.6万套



PUZ类的游戏向来都是轻度玩家和女性玩家们的挚爱，而这款具有13年历史的系列新作不但适合以上的两种玩家，而且还适合一些自称达人的玩家。除了组合相同颜色的水滴让自己得到高分的同时还给予对方阻碍这种最基本的技巧外，利用该系列专用的“连锁”和“全部消除”系统更可以让自己在劣势中反败为胜，很具有爽快感。本作由著名的SonicTeam制作，原SonicTeam最擅长的对应多语言系统在本作中也会出现，这样一来，对日语一窍不通的玩家也可以切换成英语无忧无虑地玩下去了。

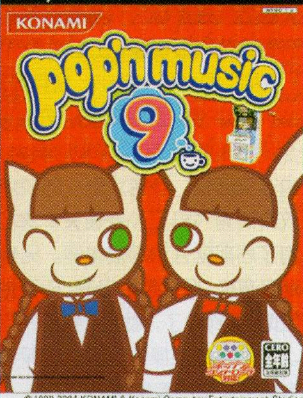
推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：21




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 连锁度：

POP'N MUSIC 9

■发售日：2月9日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应Pop'n Music专用控制器 ■记忆要求：100KB ■推定销量：—



本作除了拥有操作简单且容易上手之外，七十多首来自世界各地的乐曲也是最大的卖点之一，各乐曲非常之动听，也因此本作极具休闲功效。本作的收集模式“Gambler-Z”很有难度，而且充满挑战性。玩家不仅要有极好的运气，更需要熟练的技巧才能在更短的时间内取得更多隐藏要素。本作的2人对战模式也保留了原有的“火药味”，能够使用必杀技等有趣的技巧来妨碍对手的得分。在操作模式上选择“5键模式”和选择“9键模式”会在难度上有很大的分别，而且如果没有使用专用控制器的话很难实现后者的灵活使用。

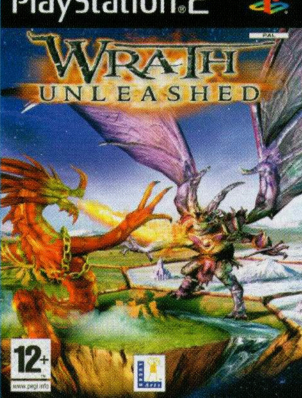
推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：21




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 动听度：

怒气冲天

■发售日：2月10日 ■发行公司：LucasArts ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求100KB ■推定销量：—



来自卢克斯的一款类战棋游戏。游戏由多种模式构成，战役模式与故事息息相关。游戏中提供了一个单人任务教学模式，要想上手可以从这个模式下手。战斗以回合制网格式移动进行，双方移动到同一格发生战斗，进入战斗后就切换到即时战斗的3D场地中，不同的地形也将对战斗造成影响。地图上到处散落着玛娜之力，拥有玛娜就会有更多的魔法。不过游戏的节奏非常慢，尤其从地图切入战斗画面的读盘时间很长。游戏中还附带一个地图编辑器，玩家可以随意编制地形，并且在自己编制的地图上作战。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：—



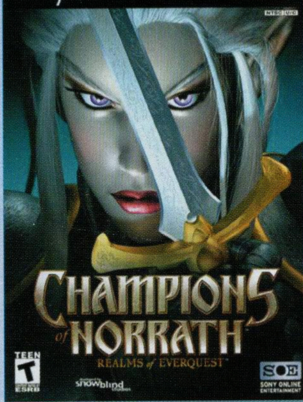

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 战棋度：

诺拉斯战士：无尽的任务

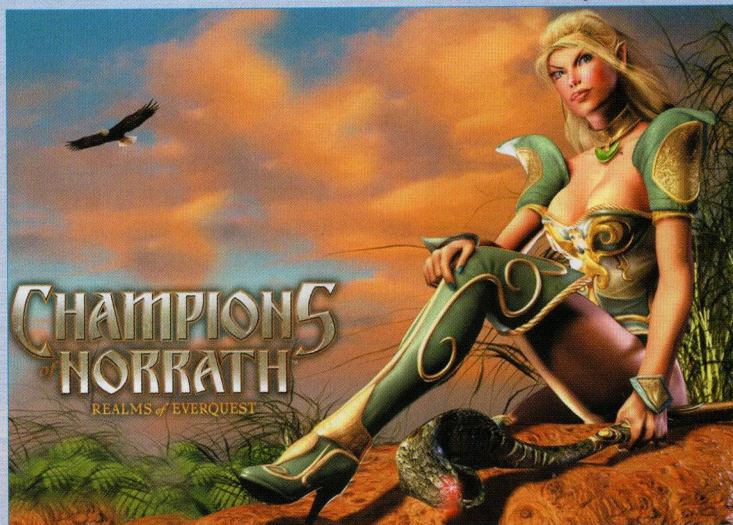
■发售日：2月11日 ■发行公司：SOE ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1～4人
■对应周边：对应PS2专用手柄分插 ■记忆要求：2279KB ■推定销量：－

推荐指数：★★★★★ UCG评分：－

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 奇幻度：



是不是觉得很像2001年的黑马大作《博得之门：暗黑联盟》（博：暗）？那就对了！因为开发这款游戏的正是开发《博：暗》的雪盲制作组（Snowblind Studios），这也是《博：暗II》素质有所下降，反倒是这款新作《诺拉斯》分外优秀的主要原因。本作甚至已被欧美媒体评为这类欧美A·RPG游戏中的最佳！游戏的背景设定由《博：暗》转为了这次的《无尽的任务》的世界观，不过即使你不了解《无尽的任务》也无关紧要，照样可以玩得很开心。游戏的画面非常华丽，音响方面更是出彩，首先是音乐，音乐应用了交响曲，非常好地营造出宏大的气氛；其次是音效方面，极具真实感的音效让游戏临场感十足；而配音水平也一如《博：暗》那样出色，因为《博：暗》中的很多优秀配音者也为《诺拉斯》配音。除了提供精彩的单人游戏旅程之外，游戏也支持多人游戏模式，这让游戏的可玩性进一步提高。








战国无双

■发售日：2月11日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应硬盘 ■记忆要求：309KB ■推定销量：100万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：25

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：



又一款百万级ACT作品。本作的动作成分与"《真·三国无双》系列"如出一辙，从按键设置到道具装备都完全借鉴，只是做出了细微的调整。育成要素则有很大不同，增加了学习技能的设定，玩家必须要打出高评价才能获得更多的技能点数。要想育成最强的武将，必须按照特定的方法，不然有可能出现能力不能全满的现象。这样的设定虽然更讲究技巧，但也使得整个育成过程枯燥无味。导入任务制是游戏最大的特色。游戏中收录了几百个任务，任务和任务之间都是一环扣一环的。任务不但对剧情分支有影响，还关系到珍贵道具和最强武器的入手方法。新武将作成是游戏的一大亮点，创造一个新武将后玩家还要对其进行培训，整个培训过程就可以视为一个迷你游戏，相关的隐藏要素极为丰富。游戏中可以使用的角色只有15个，但角色个性鲜明，招式技巧完全不雷同，多位大牌声优也为游戏增色不少。









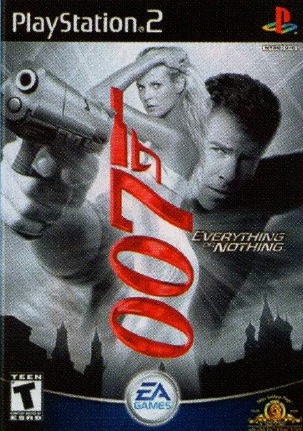


007：所有或一无所有

■发售日：2月11日 ■发行公司：EA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：55KB ■推定销量：—

推荐指数：★★★★★ UCG评分：25

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 明星度：



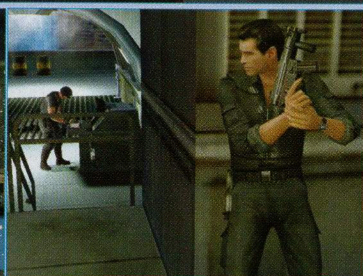
一部星光耀眼的游戏，EA公司耗费巨资使整个游戏的出演阵容并不亚于一部《007》系列"电影！而且演员也全部来自原来的经典《007》电影，因此就是不玩也要拿来看看（笑）。由于是EA公司亲自操刀制作，游戏本身的素质也是数一数二的，综合了多种游戏类型的本作在游戏性方面更是令人无可挑剔，打斗、射击、驾驶、竞速、空战……一个都不少！画面和音效方面也秉承了EA公司出品游戏的传统，一如既往地优秀，明星角色的刻画十分到位，加上各位明星的亲自配音，真是让人大饱耳福。操作方面简洁且容易上手，游戏中还提供了专门的训练关来让大家熟悉操作，可谓十分体贴。作为一款国际化的游戏，EA公司还针对不同地区聘请了不同的形象代言人，而这位形象代言人还会以邦女郎的身分出现在游戏的封面上。综合起来说，这是一部从各方面来说都是相当成功的作品。





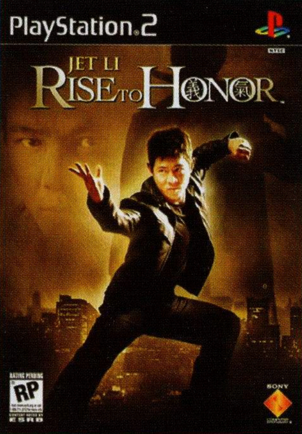






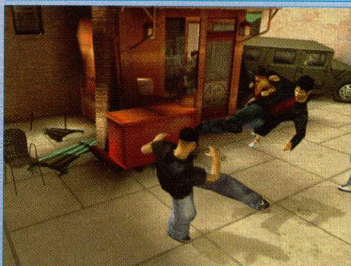
荣誉之战

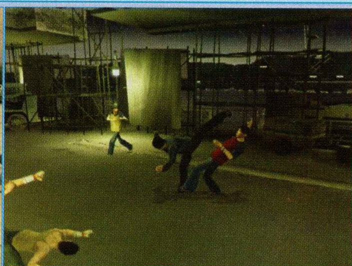
■发售日：2月17日 ■发行公司：SCEA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：只对应DUAL SHOCK2手柄 ■记忆要求：68KB ■推定销量：—



由于邀请了李连杰和元奎的"元家班"来进行"动作捕捉"，所以游戏中人物的动作有鼻子有眼，很有中国武术的味道。只需要两根类比摇杆和L/R键便能控制人物的操作方法比较特别。进行游戏就仿如观看一场1980年代的港式黑帮复仇电影，尤其是配上标准的粤语配音之后。游戏内容丰富的程度也出乎意料的多，从随处可以拣起用来攻击的现场道具，到随处可以破坏的场景，再到别出心裁的黄飞鸿、陈真服装，乐趣是需要你去发掘的，不要只是一味单调地攻击，而不知道防御，也不知道玩各种花样。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：22





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 武术度：

SD高达G世纪SEED

■发售日：2月19日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：161KB ■推定销量：40.6万套



《SD高达G世纪》在相隔一年有余后，推出的PS2版系列新作。游戏以《SD高达G世纪NEO》引擎进行制作的，所以游戏在画面方面几乎与前作太大区别，新增的系统寥寥无几。本作也对应前作《NEO》的记录，接续记录后游戏一开始时的人物、机体和资源等都会有所增加。游戏题材以去年放映完毕的超人气动画《机动战士高达SEED》为主，这不免令许多系列作的老玩家们感到有些失望。游戏的难度、流程和游戏时间都不算太长，相比前作，本作在命中率方面稍微作了调整，不像前作有时会令人抓狂。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：22



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： FANS度：

世界足球 胜利十一人7 国际版

■发售日：2月19日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人
■对应周边：对应PS2专用多重连接器 ■记忆要求：1220KB ■推定销量：52万套



《WE7I》是Konami一年两作"《WE》系列"的惯例作品。虽然如今《WE》的制作周期是越来越短，但难能可贵的是每一款新的《WE》都能够给我们广大球迷玩家一种进化的感觉。本作更为强调掌控大局的思路，细节上的争夺将更加激烈，整个比赛呈现出一种高强度、高对抗、高节奏的特点！而这不正和现代足球发展的趋势不谋而合吗？在如此高对抗的情况下，如果能够保证每一个技术动作的完整，尽可能地获得每一个细节的胜利，那么你就能够在《WE7I》的球场上尽情地展现自我，享受胜利的喜悦。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 进化度：

武装飞鸟1&2

■发售日：2月19日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：STG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：86KB ■推定销量：—



以高难度而著称的彩京名作"《武装飞鸟》系列"终于登陆PS2！本系列的人设向来都是亮点所在，一代由中村博文担纲，二代则是夏元雅人。根据电视游戏的特点，追加了画面变窄的原创模式1和画面可以上下移动的原创模式2。不过由于是根据街机版移植过来的，所以在二代中没有当年DC版的原创角色MORRIGAN（来自《恶魔战士》），这有些遗憾。游戏的难度极高，单是一周目就足以让人望而生畏，更别提地狱般的二周目了。不过如果你肯认真钻研的话，它绝对会令你体会到无与伦比的刺激感！

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 刺激度：

最终幻想X-2 国际版＋最终任务

■发售日：2月19日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：221KB ■推定销量：26.6万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：26

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 强化度：



与前作的推出国际版相比，该作显得就更有诚意一些。新换装的加入自不必说，游戏在本篇中还进行了一些细微的调整，比如换装可以在人物头像上看得出来等，这些细微的调整让人玩起来感觉更舒畅。本篇加入的怪兽育成系统可以说充分借鉴了某"XX妖怪"游戏，很有意思，通过这个系统我们还可以了解到斯彼拉大陆上那些怪兽生前的不为人知的故事，让玩家更了解斯彼拉这个世界，这些故事有的还非常感人；另外，在这个模式中，玩家还可以捕捉到前作中的一些主角，而这些角色也是可以参加战斗的，这不得不说是游戏的一大卖点。"最终任务"部分借鉴了《风来之西林》的系统，游戏性可谓十足。"最终任务"部分的情节是完全原创，其间玩家可以去体会少女心理的成长，所以我们有足够的理由去认真玩一下。本作还附带《最终幻想VII再临之子》的特典影像，高画质值得反复观看。







影之心 II

■发售日：2月19日 ■发行公司：Aruze ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：100KB ■推定销量：11万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：28

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恶搞度：



"近年来最好的RPG之一"用这句话来形容这部作品可以说毫不为过。多种多样的成熟系统以及丰富多彩的搜集要素是本作的最大魅力，游戏中共有8名可操纵的角色，而其中几乎每个人都有专属于自己的特殊能力。在攻击方式上，本作依然沿用了前作大受好评的审判之轮系统。虽然看起来很简单，但当玩家实际进行操作时就会明白它的魅力之大了。本作的过场动画的制作全程用到了真人演出动态捕捉，而且经过了特殊处理，所以当中人物的动作非常自然亲切。除此之外，本作可算是集各种搞笑的台词及场景于一身，游戏中无时无刻不充斥着制作人的恶趣味，而且更有许多地方会令玩（看）过某些作品的朋友发出会心的笑容。

虽然本作的画面和音乐还不算是超强，而难度不高也令游戏的可玩性有所下降，但瑕不掩玉，在此向所有喜欢RPG的朋友强烈推荐本作。





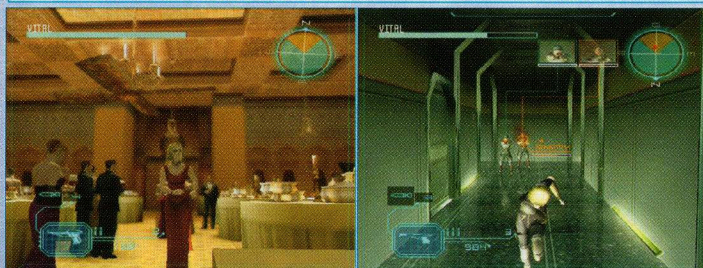
Cool Girl

■发售日：2月19日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：210KB ■推定销量：0.5万套



以著名的玩偶人物为题材而制作的动作游戏。不过虽然顶着Konami这块金字招牌，但是其糟糕的制作质量令人大失所望。作为一个3D动作冒险游戏，视角的设定之混乱令人发指，经常让人跑着跑着就找不到北了。游戏中还特地准备了两种模式供玩家选择，但是两种模式下视角的设定都同样糟糕。在主角自身动作方面也让人无法满意，操作感也是生硬至极，故事情节方面更是不知所云。这样一款游戏居然还动用了两张DVD的容量，真不知这些容量都费到哪里去了。本作比起另一款名为"间谍XX"的糟糕品质更是有过之而无不及。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：15



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 耍酷度：

18局消防员

■发售日：2月26日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：92KB ■推定销量：1.1万套



被称为"消防生存ACT"的游戏。上手之后表现果然不负众望，玩起来让人有些欲罢不能的感觉。游戏画面的表现十分出众，特别是把大火的特点完全展现了出来，那种灼热的压迫感一直伴随着整个游戏进程。虽然游戏在故事情节的描述上略显老套，但是关卡之间的链接还算紧密，每关都让人觉得必须要一气呵成才行，加上结局有了一些悬疑成分，所以整体上还算不错。游戏也有表现不足的地方，例如在音乐方面与游戏整体素质相比就逊色许多。不过作为一款题材比较独特、游戏性又不错的游戏，本作很值得一试。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 火急度：

足球人生

■发售日：2月26日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：1917KB ■推定销量：7.3万套



Banpresto首次推出的足球经营类的游戏，这也算是该公司的一种新的尝试吧。从本作中可以看出制作者吸收了不少同类游戏的优点，同时进行了一定程度的创新——玩家以球员的角度来进行游戏，而并非球队的教练。因此，除了球员本身应有的各种训练和比赛以外，日常的生活部分也包含其中。类似于恋爱、结婚、生子等非常人性化的事件也给人以比较真实的感觉。不过游戏中事件过多，发生频率也过高，经常交叉出现，很容易令人将各个时间的内容搞混淆，这也是游戏的系统还不够完善的表现。

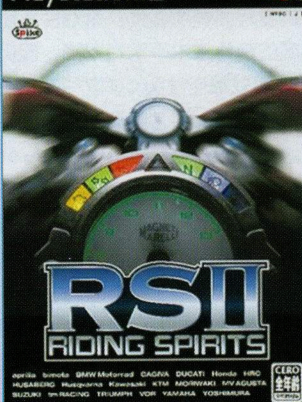
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：21



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 人生度：

骑魂 II

■发售日：2月26日 ■发行公司：Spike ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：136KB ■推定销量：1.8万套



作为一款摩托车驾驶游戏，本作得到了日本国内外19家知名摩托车生产厂家共330辆摩托车的授权，包括本田、川崎、YAMAHA、SUZUKI、BMW等等，买不起车的玩家可以在游戏中过一把瘾。（笑）游戏模式十分丰富，赛车和赛道可选择的数量也非常多。在最主要的"骑魂"游戏模式中，游戏一开始需要创造一名属于自己的车手，这可以大大增强玩家的投入感，之后玩家可以扮演该车手参加比赛并获得奖金，当中玩家还可以从著名的配件生产商那里买来配件改装自己的车，使之成为"最强电单车"。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：21



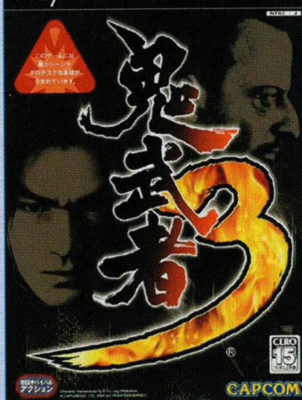
画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 急速度：

鬼武者 3

■发售日：2月26日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：379KB ■推定销量：53.4万套

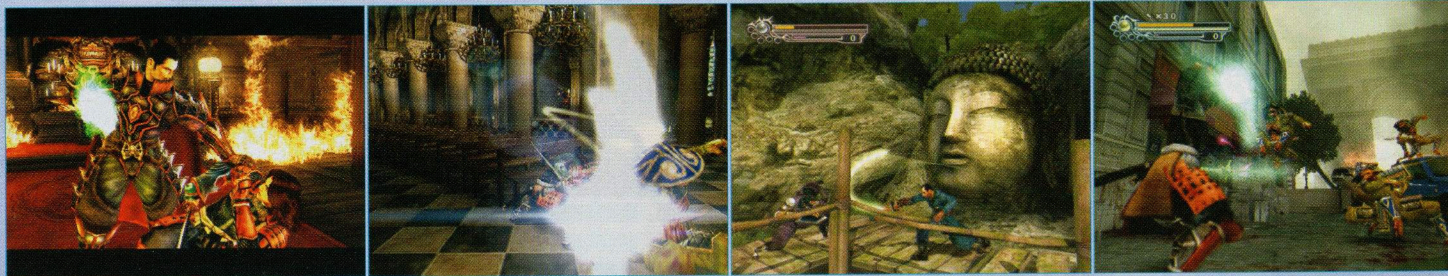
推荐指数：★★★★★ UCG评分：26

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 一闪度：



本作是"《鬼武者》系列"信长三部曲的完结之作。游戏请回一代男一号金城武，更聘请国际影星让·雷诺与之唱对手戏，因此绝对是所有PS2玩家都值得一玩的作品。本作的操作方式和前两作比起来没有本质区别，但明显更加人性化，例如玩家可以用左摇杆自由控制角色的移动、可以通过按键直接使用弓箭等，都是很大的进步。双主角系统的引入是本作的大卖点。羽织系统是前作首饰系统的强化版，而且要比前作设计得更为有趣、更合理。系列的最大特色"一闪"在本作中继续得以强化和完善。一闪成立的有效时间会随难度的不同而产生变化，因此即使新手也可以享受一闪的乐趣，而高手也不怕失去奋斗目标。不可不提的是本作的游戏画面，实已达到PS2机能的极限，同屏显示的敌人数量也极为可观！另外片头动画投资庞大，而且请来了香港的甄子丹做武术指导，所有玩家必看！





街道战斗2 连锁反应

■发售日：2月26日 ■发行公司：元气 ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1人
■对应周边：对应GT FORCE ■记忆要求：183KB ■推定销量：9.1万套



作为一款带有RPG要素的赛车游戏，本作在耐玩度方面有所强化。游戏片头比起质量超高的前作来水平略有下降，但仍不失为PS2游戏最佳片头CG之一。系统操作方面十分容易上手，飚车的感觉还算比较到位。游戏的主要模式"Conquest Mode"是本作的重点所在，玩家扮演的赛手分别在白天和晚上与不同的对手在不同的地点作赛来赚取资金购买或升级自己的爱车。游戏中除了收录了日本国内名厂车辆外，还有诸如奔驰和大众等国外厂商的名车。不过日文苦手的玩家可能会对游戏中的信息有点头疼。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：21



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 飚车度：

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

■发售日：3月4日 ■发行公司：SCEI ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应PS2专用分插器 ■记忆要求：68KB ■推定销量：5.3万套



作为一款改编自动漫的游戏，该作可以说很不错了。人物动作比较流畅，操作感还可以。刚开始玩可能有很多玩家觉得操作过于复杂，但在适应了之后会发现游戏中的按键设置都经过了精密的安排，所以不会让人有手忙脚乱的情况。游戏最有趣的地方就是HACK，利用HACK可以操纵敌人，这样的玩法很具新意而且也很好地再现了原著中的要素。不过视角问题还是没有得到很好的解决，有的地方给得不是很体贴，特别是在一些需要连续跳跃的高地，经常出现"一失足成千古恨"的情况，不过视角还是可以自己来调节的。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：20



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 机动度：

塑身频道

■发售日：3月4日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ETC ■游戏人数：1人
■对应周边：对应跳舞毯 ■记忆要求：400KB ■推定销量：－



又一部来自KONAMI的健身游戏，当然，这是对应跳舞毯的，想要塑身的玩家，尤其是女性玩家可要留意了。这次的主题直指"减肥"，所以游戏中会有很多计算你所消耗卡路里的功能。基本的玩法——跳舞自然是有，游戏中提供20首日本流行歌曲。游戏也并非让你做运动这么简单，围绕着塑身和健康两大课题，游戏中还提供很多丰富的参考信息，如帮助你制作健康的减肥菜单、运动方案等，游戏中甚至还提供一些问答游戏，你可以在这些模式中检验一下自己的健身知识是不是够丰富。这样一款DDR加健身百科的书，你怎能错过？

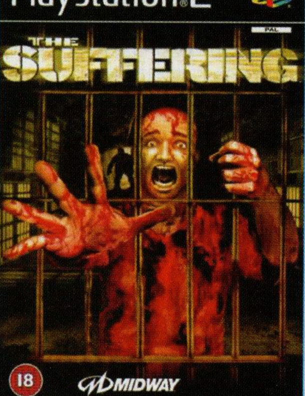
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 流汗度：

The Suffering

■发售日：3月9日 ■发行公司：Midway ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



游戏故事发生在一个充满变异怪物的孤岛监狱中，玩家扮演一位被关押在此的重犯。在游戏中，玩家可以变身成怪物给予敌人重创，不过必须时刻注意"疯狂槽"，如果不及时变回原形就会Game Over。不过在多数情况下玩家用武器解决敌人就已经绰绰有余，因此变身的创意反而有些鸡肋。除了射击外，游戏中也有解谜要素，不过多数都是寻找开关之类的简单谜题。游戏还可以以第一人称视点进行，不过基本上用不到。在游戏中玩家还可以拯救那些危难的同胞，或者对他们置之不理，最后根据玩家不同的选择会有三种不同的结局。

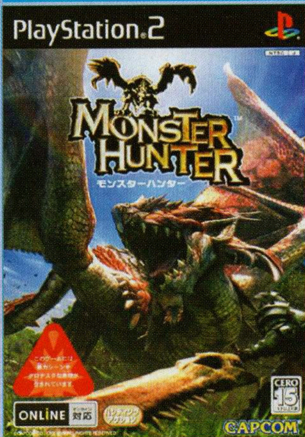
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：－



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 变异度：

怪物猎人

■发售日：3月11日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人
■对应周边：对应PS2网络 ■记忆要求：110KB ■推定销量：26.8万套



作为一款网络游戏，相信每个接触过这款游戏的玩家都会被其独特的魅力所吸引，游戏的高素质让人不得不佩服Capcom的制作实力。游戏采用的纯任务制使得其结构非常紧凑，不过在剧情方面却显得比较薄弱；无法随意探险的设定在一定程度上影响了自由度。用装备改造系统来取代单纯的等级制度是一个创举，也是游戏乐趣的所在。单机模式虽然也能够体会到游戏的乐趣，但是难度却比网上的多人合作高出很多，也很难得到珍贵的道具。游戏在各种细节上所下的功夫很令人叹服，让玩家可以体验到原始的感觉。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：26

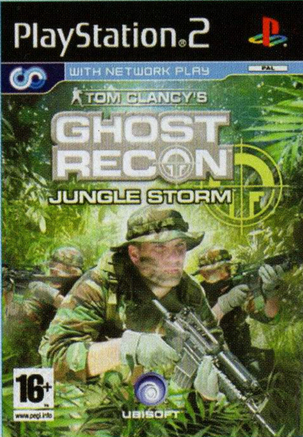




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
原始度：

汤姆·克兰西的幽灵侦察团：丛林风暴

■发售日：3月16日 ■发行公司：Ubisoft ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人
■对应周边：对应PS2网络、USB耳麦 ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



《丛林风暴》并非完全原创的之作，其中出现的多个关卡在其他平台的几款《幽灵侦察团》中都已经出现过。本作中分为"小岛惊雷"和"丛林风暴"两个战役，其中"丛林风暴"的10个任务是本作原创的。游戏中玩家操纵一支6人小队，可以任意在每个队员间切换操作，而另外5名队员则在AI操纵下行动。游戏的AI水平令人满意，由AI控制的队员经常表现得比真人操作更加突出。本作中加入了语音识别系统，可以通过USB耳麦向队友下达命令，识别的效果相当不错，基本不会出错。本作支持网络，并且有多种模式可以选择。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
拟真度：

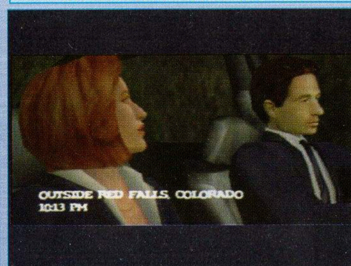
X档案：反抗或服从

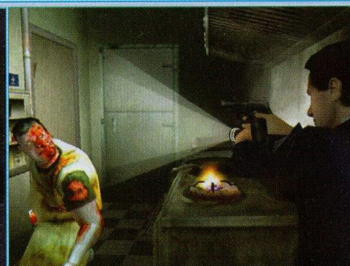
■发售日：3月16日 ■发行公司：VU Games ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：164KB ■推定销量：－



一款完全面向"X－PHILERS"的游戏。游戏的在操作以及界面方面可看出明显地借鉴了《生化危机》以及《寂静岭》等AVG大作。在画面上表现很一般，虽然采用了动作捕捉技术，但是人物的动作仍显得十分僵硬。音乐方面是原汁原味的《X档案》风格，不过在游戏过程中重复频率有些太高。由于邀请了原剧集的原班人马来参与配音等制作，尤其是原主角大卫，明星的号召力自然无可抗拒。综合了部分成功知名AVG游戏的优点，再加上《X档案》一贯悬疑晦涩的剧情，绝对是众多"X档案迷"们不可错过的佳作。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：23





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
X－F度：

块魂

■发售日：3月18日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：只对应DS2手柄 ■记忆要求：655KB ■推定销量：13.2万套



这是一款注重创意的另类动作游戏，其简单的规则、明快的节奏和清新的风格都使其适合不同年龄与性别的玩家群。本作采用了较为特别的双类比摇杆操作方式，玩法十分简单直观，就是推动手中的小球来粘起各种各样的东西。小球越大，可以粘起的物体也会越来越丰富，而且时常会出现各种让人忍俊不禁的场面，充分体现了制作者天马行空的想象力和幽默感，近1500种物品的收集也是游戏的一大卖点。本作的画面简洁，但音乐制作水准很高，收录了十几首好听的歌曲。难度较低算是本作的缺点，但不影响其成为一款休闲佳作。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：22





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
幽默度：

最游记 RELOAD

■发售日：3月18日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：800KB ■推定销量：0.9万套



本作的游戏类型被定义为“沟通RPG”，然而玩后才发现不过是个幌子而已，游戏中除了玩家可以选择的对话来改变三藏一行人的好感度外，本作就是一款普通的RPG。不过游戏的分支和结局也可以由对话选择来确定，这勉强算是个小小的新奇吧。战斗系统的精髓在于要把握好连携攻击的发动时机，通过组合三藏、悟空、八戒、悟净4人的战斗顺序，玩家可以自行搭配出100种左右的连携攻击。连携攻击不但威力强大且招式华丽，绝对是战斗中的最大乐趣所在。剧情是原创的，但声优依然由动画原班人马担任。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG 评分：—





画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　偶像度：

铁臂阿童木

■发售日：3月18日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：356KB ■推定销量：—



手冢治虫的《阿童木》是经典名作，不过本作其实改编自近年来新制作的动画。玩家可以一试控制阿童木在空中飞行并打倒敌人的快感。游戏采用了全新的物理引擎，让里面所出现的物品都按照真实的物理规律活动。而动画中经典的100万匹马力、超级听力、手臂加农炮、手指光线枪等设定都被收录，而且所有重要的角色和敌人都会登场，是FANS不可不玩的作品。另外，游戏中有可以收集的要素，只要通过一些迷你游戏或者特殊事件，就可以得到原著中的名场面卡片，游戏中还可以遇到不少手冢治虫笔下的其他经典角色，让人感动。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：21

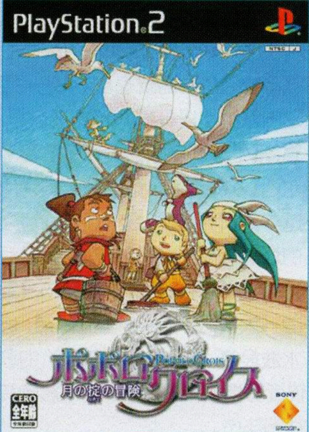




画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　手冢度：

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

■发售日：3月18日 ■发行公司：SCE ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：746KB ■推定销量：6.7万套



这是一款拥有独特童话色彩的RPG作品。这不仅仅体现在卡通渲染的画面和背景设定，更重要的还是体现在游戏的故事。采用了简朴的等级上升，提升能力点数的状态系统和半即时制的战斗系统让人可以一下子上手，前作的合体技依然存在，而在地图中新增的弹射系统让玩家可以探索游戏中的更多秘密，让游戏更添趣味性。但缓慢且频繁的读盘时间依然是本系列登上PS2后一直存在的头痛问题，而遇敌率和难度偏高容易让人失去玩下去耐心，但音乐和故事的双重配合又让人对其难以放舍，因此这算是一款难以评价的作品。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：22

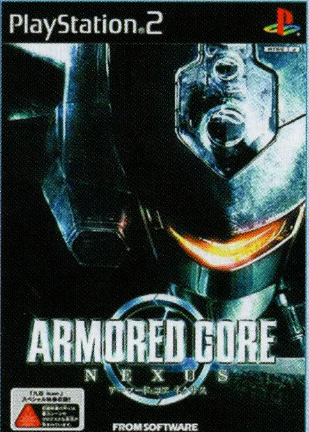




画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　童话度：

装甲核心 连结

■发售日：3月18日 ■发行公司：FormSoftware ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：116KB ■推定销量：13.2万套



“《装甲核心》系列”的特点就在于能够让玩家们利用丰富的机器部件组装出自己喜爱的机体，并操纵机体去完成各式各样的任务。本作已经是PS2平台上的第5作，尽管如此，游戏的画面相较前作仍有一定的提高。同时，本作首次以双DVD的形式亮相，多达近百关的任务、PS版老关卡的重制版本等，都给人耳目一新的感觉。值得一提的还有新增的操作模式，这让很多以前从未玩过系列的玩家也能马上上手！而全系列的海报、音乐、原画、片头动画等都收录于本作之中，更是无愧于本作“连结”的称号！

推荐指数：★★★★★ UCG 评分：26





画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　收藏度：

真·三国无双3 帝国

■发售日：3月18日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：S·ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应硬盘、杜比定向逻辑Ⅱ ■记忆要求：190KB ■推定销量：29.7万套



将战略与动作完美结合的全新游戏。和系列的正统作品比起来，游戏的SLG成分增加，RPG成分削弱，ACT成分则与《真·三国无双3 猛将传》完全一样。经过改良后的战斗系统乐趣多多，老玩家也能体会到完全不同的感觉。但内政要素还比较简单，不但变化少，而且多为随机出现，还需要大改进。体现其S·ACT风范的据点攻防理论虽是初次登场，但已经设计得相当成功，只要深入研究就会陷入其中不能自拔。游戏还附带资料详实的数据库，其中收录了大量资料，全部语音均经过重新制作，单凭这点无双迷们就不可错过。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

樱大战物语 神秘的巴黎

■发售日：3月18日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：197KB ■推定销量：7.2万套



这是《樱大战》系列史上的首部推理AVG游戏，也是"《樱大战》世界计划"的重要环节之一，但可惜的是，本作给人的感觉只能算是一般而已。由于是AVG，本作完全删除了战斗部分，而将游戏的重点放在了剧情上，但与平常的侦探游戏相比，需要推理或仔细思考的地方却实在是太少了，而游戏给的提示也不多，有时候经常是在地图上碰运气令剧情发展。另外一个令人不满的地方就是此类游戏的重头——剧情部分，虽然不能说是很差，但也只是属于小品级别而已。游戏共有十三个结局，但估计没有多少人会有耐心将其全部打出来吧……

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：22



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 推理度：

犬夜叉 诅咒的假面

■发售日：3月18日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：对应DUALSHOCK ■记忆要求：262KB ■推定销量：3.6万套



作为一款以原著主要号召力的游戏，《犬夜叉》基本满足了FANS的需求，声优们的倾情演出无疑是最大的亮点，加入的原创男女主角也使得玩家更有投入感。但游戏本身的素质却不敢恭维：游戏画面比较简单，读盘时间极其漫长，战斗单调且毫无难度可言，可以说玩家的游戏时间基本都被浪费在角色们发动技能时单调枯燥的POSE上了。敌人的形象也乏陈可新，常常见到某些敌人换个颜色兼提升些许能力，便堂而皇之地以另一个身分华丽登场，可见制作人员当真是偷懒到了极点。相信我，如果你不是《犬夜叉》的FANS，别碰它。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： FANS度：

冲破火网Ⅱ

■发售日：3月25日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：STG ■游戏人数：1人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：50KB ■推定销量：—



本作是由世嘉公司于1987年推出的街机体感游戏《冲破火网Ⅱ》的移植改良版，该游戏曾获得广泛好评。玩家能够驾驶最新锐的战机（就1987年而言），驰骋在以海洋、雪原、荒野、森林等为背景的舞台上，一边躲避敌方发射的导弹，一边击毁目标，这种使人几乎窒息的紧张感与速度感在很长一段时间里被玩家津津乐道，可谓将"刹那间的爽快感"体现到了极至。本作的PS2版本不但完全忠实原作，并且还追加了新舞台的任务模式，由于机能的提升，使得以前由于硬件原因无法实现的要素得以实现，成为新世代的"冲破火网"！

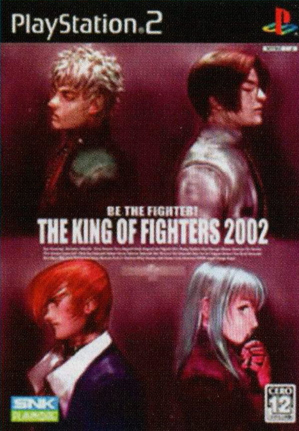
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

格斗之王 2002

■发售日：3月25日 ■发行公司：SNK Playmore ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：DUALSHOUCK2 ■记忆要求：100KB ■推定销量：4万套



以PS2的机能，要移植14年前就推出的基板的作品当然毫无问题，而且也没有什么读盘时间的问题。原创的地方在于两点，一是3D化后的背景，二是PS2版新加入5名角色！本作是系列回归之作，系统重新回到3对3，同时整体节奏比较快，也更为刺激，本作的HP很耐打，大部分角色超必杀的威力很小，但是隐藏超杀的伤害力还是非常惊人的，足以起到一发逆转的作用。本作的另一个变化是连续技输入的速度和指令要求变高。同样地，防御硬直时间变短，而且还新增了可以攻击后立刻作出紧急回避的系统。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：无



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
移植度：

北斗神拳

■发售日：3月25日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：50KB ■推定销量：10.6万套



自1988年发售后，被赞誉为“最高杰作”的ACT传说名作《北斗神拳》在PS2上复活！背景、角色利用现代技术效果大幅提升，并且实现了3D化，人物动作通过动态捕捉技术，达到了前所未有的真实。玩家操纵主角健次郎打倒排山倒海而来的敌人，那种“点中死穴”、“一击必杀”的爽快感被完全保留下来并重现在PS2上。忠实原著的故事编排、大魄力的奥义演出、场景及角色的追加、神谷明热血的配音及对BOSS战模式“拳胜模式”，将精彩的“北斗神拳”世界展现给了我们，是“SEGA AGES系列”中收藏价值很高的一部作品。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－



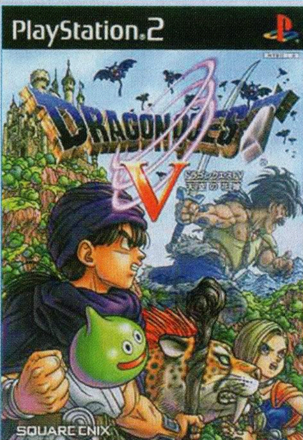
画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
热血度：

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

■发售日：3月25日 ■发行公司：Square enix ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：187KB ■推定销量：157.6万套

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：28

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
国民度：

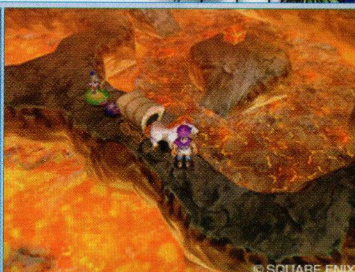


本作是《勇者斗恶龙》系列”在PS2平台上的首款正统作品，同时这也是《勇者斗恶龙Ⅴ》首次被移植。本作在整个系列中属于比较特别的一作——整个游戏以故事为主，而系列作一直深受玩家好评及喜爱的自由度内容则相对几乎为零。虽说如此，本作的原始版本在推出时号称以剧情打动了一代人，同时有人称其是全系列剧情最强的一作。游戏的画面由过去的2D变成了全3D，虽然如此，但依然将漫画大师鸟山明的画风完美地再现了出来。虽然视角有时候出现问题，但均可以通过调整视角来解决。音乐方面则采用了NHK交响乐团的音乐，玩家在游戏中能够愉快地欣赏到原汁原味的著名音乐大师杉山光一的交响乐——光是游戏初始，在海面上的那部分，就够让老玩家感动万分了。游戏推出至今，其销量已经超过了150万套，这是《勇者斗恶龙》系列”所有移植作品中销量最高的一作。





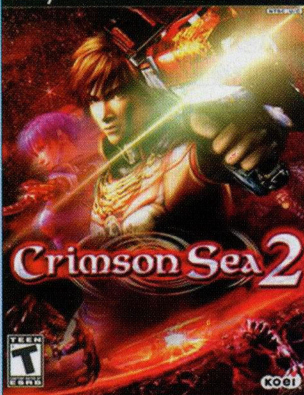






红海2

■发售日：3月30日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：169KB ■推定销量：4万套（日版）



前作本为Xbox上的游戏，推出之后反应平平。吸取了前作的教训后，本作的操作和视角有了极大改善，操作感和系统也有了明显加强。游戏同样强调一骑当千的爽快感，同屏登场敌人极多却很少发生拖慢，使得可玩性大大提升。本作废除了武器买卖系统，改为武器改造方式，使得难度有所下降，但使用的武器种类和数量也因此大幅减少，算是有利有弊。在关卡中获得全S级评价后可以拿到极好的奖励，使得玩家为了获得全S级评价而不断挑战，这是个非常不错的设定。缺点是可以使用的角色太少，另外场景也比较单调。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：

九怨

■发售日：4月1日 ■发行公司：FromSoftware ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应DS2 ■记忆要求：111KB ■推定销量：1.2万套



微弱黯淡的烛光、萦绕不绝的诡异音效、手柄上传来的心脏跳动、一波三折的离奇剧情……无论从哪个角度来看，《九怨》都是一部堪称经典的恐怖名作。本作在营造恐怖气氛上有着突出表现，剧情方面也是可圈可点，不过要想理解本作必须三卷全通。用这种方法强迫玩家受"二茬罪"，厂商也够狠的！战斗时的手感虽然差了些，但若能熟练掌握攻击节奏，自会获得别样乐趣，后期的战斗更是酣畅淋漓。游戏最大的恐怖在于那与《寂静岭2》颇为相似的心理暗示情节，但语言的门槛使大多数玩家仅仅对此一瞥而过，实在是令人痛惜。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：23





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 恐怖度：

到哪里也在一起 多罗与流星

■发售日：4月1日 ■发行公司：SCE ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：1521KB ■推定销量：4万套



多罗诞生5周年的第一弹作品推出。首先是系列传统的语言学习系统，过去玩家教会多罗一些新的单词只会从他的说话中出现，但这次还可以出现在游戏场景中。而在本作中，一共增加了5名新的角色，他们依然拥有各自的性格，给玩家带来一些爆笑的镜头。而"人类"角色也首次以主要角色的身份登场，让游戏更为人性化。不过游戏的可活动空间太窄，比起前两作自由度有所下降。此外，SCE还请来了《猫的报恩》主题曲的歌手つじあやの配音（过场标题）和主唱结尾曲，相信这对于不少玩家来说是一个非常吸引的要素。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：20

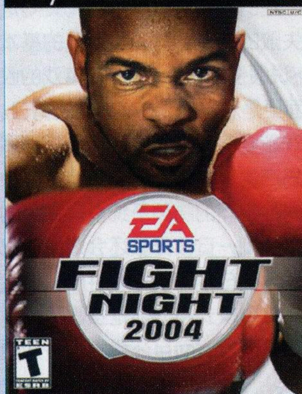




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 可爱度：

拳击之夜2004

■发售日：4月5日 ■发行公司：EA ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应网络 ■记忆要求：156KB ■推定销量：—



仅仅使用左右两个摇杆就能够上演世界拳王的精彩戏码，你相信吗？"Total Punch System"使右摇杆能够完美地模拟拳手的各种拳击动作，包括刺拳、勾拳、摆拳等等。并且顺着玩家推动右摇杆时的速度与力量的变化情况，拳手的出拳速率和力量也会不尽相同。游戏还请来了炙手可热的现拳王小罗伊·琼斯作为游戏的形象代言人。最后更加让大家吃惊的是，永远的拳王莫罕默德·阿里也将在游戏中披挂上阵！什么？兄弟你没听错，除了相信自己的眼睛和耳朵，你更要相信自己的拳头。Check it out, man!

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：24

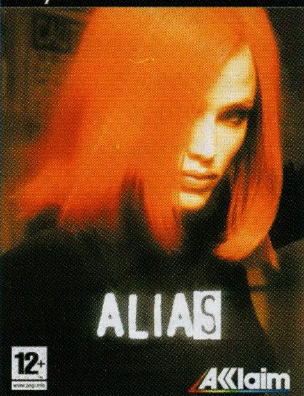




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 真实度：

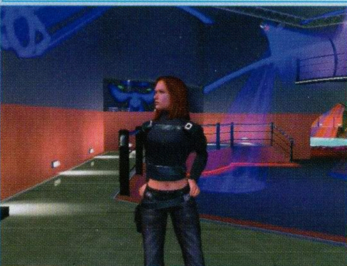
双面女间谍

■发售日：4月5日 ■发行公司：Acclaim ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：110KB ■推定销量：－



《双面女间谍》是在美国非常受欢迎的电视剧，不过与多数影视剧改编的游戏一样，游戏版《双面女间谍》的水准比较一般。本作采用了原剧的人物形象、配音和故事情节，对于该剧的fans来说还是有点吸引力的。可惜的是本作的音效实在糟糕，每个人的打击效果音几乎都完全一样，人物动作也非常相似，操作手感也很差。AI水平更是糟糕得一塌糊涂，你会发现五六米远的敌人盯着你看，然后若无其事地走开。游戏中也有解谜要素，不过更是简单到幼稚的地步。另外本作画面也很一般，读盘时间很长，视角切换也非常糟糕。

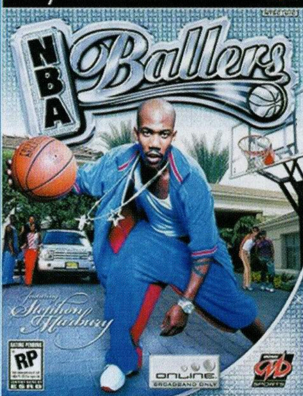
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：－




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 电视度：

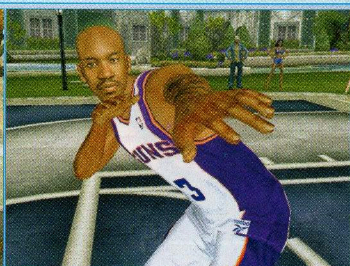
NBA Ballers

■发售日：4月5日 ■发行公司：Midway ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人
■对应周边：无 ■记忆要求：96KB ■推定销量：－



这一款《NBA Ballers》与一般的美式街头篮球游戏并无太大区别，极尽喧哗夸张之能事。众多NBA球星的授权使得本作增色不少，包括像上个赛季急速回升的马布里、湖人的科比、小牛的诺维茨基、国王的韦伯等等，每一位都是能里能外的一等一篮坛高手！本作的按键操作并不复杂，通过简单的顺序即可打出华丽无比的组合套路。看着自己所崇拜的球员作出一连串令人眼花缭乱、有张有驰的动作成功得分时，心里的兴奋劲肯定不亚于自己亲身下场去投篮得分。如果你在沉闷的思考和疑重的气氛中想换个口味，Hey Man，Let's go!

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 喧哗度：

通灵王 奋斗之魂

■发售日：4月8日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：110KB ■推定销量：4.1万套



Bandai一直以来推出的动漫改编游戏都保持着一定的水平，但本作毫无疑问是一款比较失败的作品。首先是游戏的基本要素，先不说缓慢的读盘速度，在游戏的收集要素方面更是满足不了FANS们的胃口。然而在游戏重要的对战部分，技能的单调让人很容易产生厌恶感，而连续技更是少得可怜。两种不同的防御系统没有太大的作用，灵力防御一旦被弄破还会造成自己损失三分之二左右的HP，平衡性十分不合理。幸好在故事模式部分还是按照了漫画原著中的剧情进行，而且还会出现一些趣的迷你游戏。

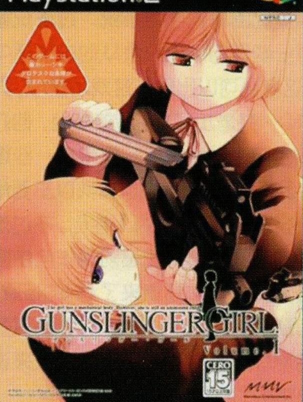
推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：19




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： FANS度：

枪姬 Volume.1

■发售日：4月8日 ■发行公司：Marvelous Entertainment ■游戏类型：A·AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：64KB ■推定销量：2.7万套



很明显，这是一部绝对FANS向的游戏，如果你对原著不感兴趣的话，面对游戏那种种缺点大概不会坚持太久。本作的画面在同类游戏中只能算是一般而已；场景也极为简单，几乎没有多少变化；敌人没有几种，反反复复就是那几张面孔；而音乐更是单调得令人发指；初上手时，你也许会觉得本作的战斗系统与《化解危机》有一丝相似，但几分钟后就会明白两者的战斗爽快度完全是天壤之别。游戏的剧情为完全原创，原作中的几位女孩中只有主角汉莉艾塔会出现在游戏中，说起来，大概许多朋友是冲着附赠的动画DVD才会买这部游戏的吧……

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：17




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： FANS度：

炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX

■发售日：4月15日 ■发行公司：Hudson ■游戏类型：ETC ■游戏人数：1~2人
■对应周边：无 ■记忆要求：280KB ■推定销量：0.9万套



本作是从《炸弹人大陆2》中的赛车模式分裂出来的作品。游戏基本上沿袭了前者的"炸弹人大陆模式"，并且在对战模式和冒险模式上都有进一步的加强。除了与一般赛车游戏类似的比赛模式外，还有可以在比赛途中取得道具攻击对手的模式。此外，在赛车之王的模式中，玩家还可以不断赢得各种测验获得更高性能的新车和新零件。在途中也会遇到不少爆笑的事件和令人发愁的谜题。而在冒险模式中，玩家可选用的武器种类也有所增加，除了标准的回力镖、炸弹和锤子外，还有定时炸弹、剑等各种各样的新武器，让游戏的耐玩度大增。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：22



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 炸弹人多变度：

Kaena

■发售日：4月15日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：128KB ■推定销量：－



游戏中穿插着大段的CG动画让玩家过足了眼瘾，不过在播放动画时居然没有字幕，让人觉得不知所云。战斗系统很显然是"鬼武者like"，吸魂系统再次登场，但是作为一款动作游戏在操作上就不敢恭维了（居然不对应类比摇杆）。人物的动作略显飘了点，重量感和打击感稍显不足，游戏的界面十分简陋，好在必杀还是可以一看的。整款游戏的惟一亮点就在于武器的丰富度，各种武器的必杀还不错。另外，大段的电影片段能满足玩家的视觉享受，但法国风格的情节是否符合东方玩家就不得而知了。

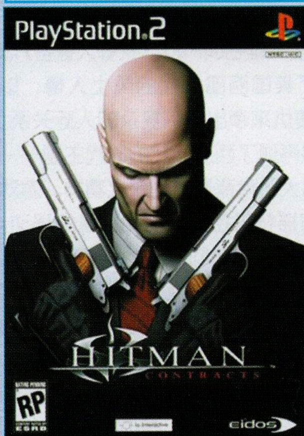
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：17



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怪异度：

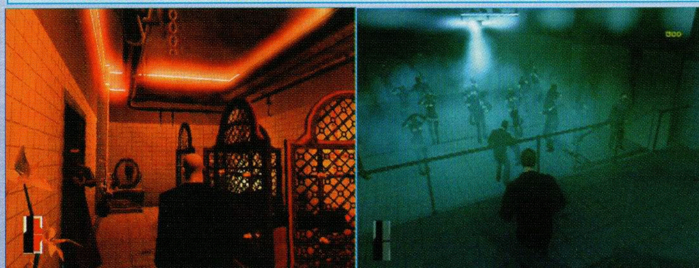
杀手47：契约

■发售日：4月20日 ■发行公司：Eidos ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1~2人
■对应周边：无 ■记忆要求：1411KB ■推定销量：－



一款现代刺客版的《天诛》。不过因为时代是现代，所以潜入感和任务完成法完全不同。主角设定极为冷酷，无愧于刺客这项职业。游戏中任务的达成过程非常多变，你必须准备好一系列潜入的策略才能够完成任务。能够在制服敌人后穿上敌人的服装是系列作的特色之一，不过主角似乎能够穿上任何人的衣服……游戏中的武器种类较为丰富，其中也不乏诸多刺客专用的杀手锏，但你所要对付的敌人AI也有些糟糕。游戏画面使用了一些特效使游戏整体看起来非常真实。不过这样一款以刺客为题材的游戏并不是所有人都可以接受的。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：22



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 暗杀度：

新天魔界 混沌时代IV

■发售日：4月22日 ■发行公司：Idea Factory ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：233 ■推定销量：4.2万套



虽然还是以超豪华的限定版和知名声优以及人设为卖点，但这一作在制作上显然是用心之作。系统进行了一些变化，特别是战斗，武将的重要性提升了一个档次，战术和变数丰富了不少，而且剧情武将超华丽的必杀动画也非常值得一看，不过缺点就是战斗开始时经常会出现拖慢现象。游戏模式还是很丰富，剧情模式、普通SLG模式、探索屋模式等多种选择可让玩家体会不同的乐趣。在剧情方面本作显然也有所加强，跌宕起伏的剧情让你似乎在看一部奇幻电影。另外，通关之后可以探索到历代的人气角色肯定是最大的乐趣所在！

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：23



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 声优度：

猩红之泪

■发售日：4月22日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：52KB ■推定销量：4.9万套



由Capcom和Spike两大公司联手打造的卡通渲染画面的ACT游戏。游戏的玩法与“《不可思议的迷宫》系列”颇有几分相似——游戏的战斗舞台由数量众多随机生成的迷宫组成。玩家要不断地突破各层迷宫并打败该迷宫的BOSS才算完成一关的任务。另外，厂商为该游戏设计了三位个性、动作丰富的主要人物。每个角色随着战斗均可以提升自身等级和能力，同时还可以自由更换武器装备，随着武器的不同，技巧也会彻底产生变化。所以严格地说，本作更像是一个A·RPG游戏。不过游戏的迷宫比较单调，武器的耐久设定也比较失败。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：22

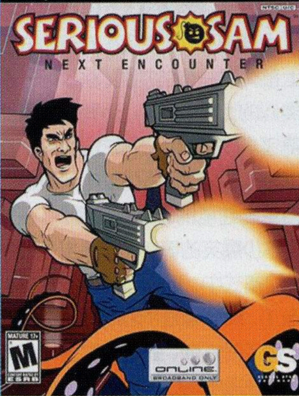




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 探索度：

英雄萨姆 再次遭遇

■发售日：4月22日 ■发行公司：Global Star ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人
■对应周边：对应网络游戏 ■记忆要求：100KB ■推定销量：—



一款颇具爽快感，不过缺乏内涵的第一人称视点射击游戏。萨姆的移动速度相当快，用各种武器攻击敌人时也很有爆破感。如果在很快时间内干掉大量敌人就会在10秒内速度大增，并且会得到高分奖励。“《英雄萨姆》系列”以往的作品难度都是颇高的，不过本作显然大大降低了敌人的速度，并且提高了主角的HP值和弹药数量，让游戏难度大减。本作支持网络游戏，可以在网上进行死亡竞赛模式。游戏音乐不算太难听，不过曲目太少，显得比较单调；画面也比较一般，解析度极低，贴图难看，光源、颗粒化等视觉特效几乎不存在。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 探索度：

筋肉人 GENERATIONS

■发售日：4月22日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4人
■对应周边：多重连接器 ■记忆要求：42KB ■推定销量：15.5万套



一款能够勾起大家对童年回忆的《筋肉人》25周年纪念作品，以PS2的机能把超人的每一个招式都表现得更加生动，特写的超必杀技也十分华丽。能支持4人对战可以说是本作最大的卖点，游戏中有初代“筋肉人”和“筋肉人二世”出场，还加入了收集要素“筋肉人橡皮擦”，就凭这两点就足以成为筋肉人FANS必买之作了。虽然登场角色达48名之多，但是其中有很多角色是外形不同而招式一样的“克隆”型角色，读盘速度也相对较慢，能够把这两点做好的话本作就足以称为“神作”了。强烈推荐有条件的玩家进行四人对战！

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24

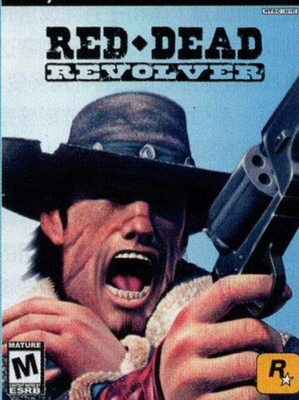




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 筋肉度：

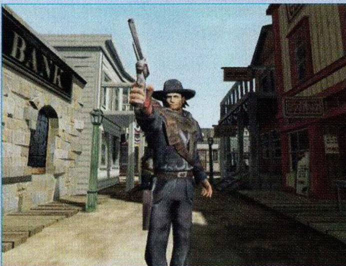
荒野大镖客

■发售日：4月27日 ■发行公司：Rockstar Games ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人
■对应周边：无 ■记忆要求：95KB ■推定销量：—



在那一个人、一支枪、一匹马的西部年代，有一位英雄名叫Red。《荒野大镖客》忠实再现了美国西部年代的风土人情，以Red的复仇来牵出错综复杂的人际关系，从而典型再现了西部年代的时代主题——美国西部大时代背景下的侠义精神。游戏中以左右摇杆来控制人物和准星的移动，上手之后会感到得心应手。包括赏金猎人模式、隐藏枪支等丰富的隐藏要素，使得游戏的耐玩度也相应提高。除了情节，游戏成功地将台词不多的主角Red刻画成一个富有侠义精神的西部英雄。想去体验西部牛仔的时代吗？《荒野大镖客》是你的不二之选。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：24





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 牛仔度：

美少女梦工场

■发售日：4月28日 ■发行公司：Genex ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



1991年，一款制作精美的育成游戏轰动了PC游戏界，这就是GAINAX的《美少女梦工场》——开创了少女育成游戏这一类型。这次相隔十三年，《美少女梦工场》又将在PS2上复活。原作PC版是16色的，这次PS2版以全彩的形式重新绘制原作的所有画面，除此之外，PS2版还为游戏中出场的所有角色加入了配音，算是移植得有些诚意。游戏最大的特色就在于变化多端的结局，根据玩家所养育少女的情况的不同以及所引发一些特殊的事件的不同，少女最后会迎来完全不同的结局，丰富的结局种类也让游戏具有较强的可重复游戏性。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：－

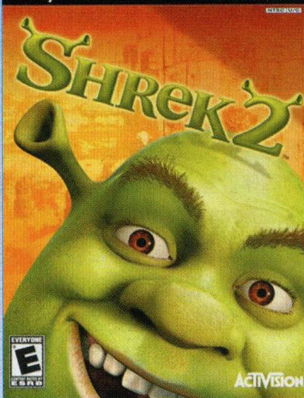




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

史莱克2

■发售日：4月28日 ■发行公司：Activision ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人
■对应周边：只对应PS2专用手柄分插 ■记忆要求：168KB ■推定销量：－



作为美国影史最卖座动画片！其游戏版自然也不可错过，游戏很好地再现了电影的搞笑气氛，游戏画面也相当漂亮。虽然游戏方式比较老套，就是操纵角色跳、打，但热闹的气氛倒是很渲染得很足，尤其是多人同时玩的游戏模式。如果看完电影再玩游戏，那么游戏的乐趣能再上升一个等级。不过比较遗憾的是，电影中的几位大牌明星并没有继续为游戏配音，这让游戏原来具有的"电影亲和力"大打折扣，这也是因为电影中的配音实在是太过于出色了，这时再找其他人来模仿这些明星的配音就会因此而出现反差。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 电影度：

异度传说 Freaks

■发售日：4月28日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：ETC ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：200KB ■推定销量：2.7万套



标准的一张FANS DISC，内容可以说是完全对应《异度》的忠实玩家。游戏中存在的几个模式的趣味性还是不错的：《异度漫画》的内容完全原创，其中的恶搞成分可以让玩家体会到角色的另一面；《异度文字解谜》是Namco经典智力游戏改版，利用异度里的名词组合单词相当有趣，不过这个模式对日语要求太高了，可能国内的大部分玩家对此无从下手；碟中最重要的想必就是《二章》的体验版了，可以说这是整个游戏的最大卖点，不过现在各玩家恐怕已经拿到《二章》了……总的来说，游戏的可玩性还是挺高的，可谓休闲时的极品。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：18

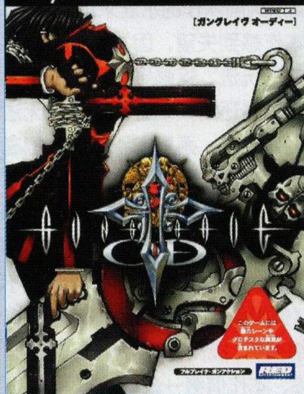




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： FANS度：

铳神O.D（中文版）

■发售日：4月28日 ■发行公司：Red ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：78KB ■推定销量：2.3万套（日版）



强调火爆、爽快的一款动作游戏，内藤泰弘人物设定＋藤岛康介的机械设定成为黄金组合，游戏中动画也与前作一样保持高素质。作为续作，本作的流程要远远长于前作，系统更加丰富多变，各种隐藏要素也大大增加，而可供选择的角色更是提升到了三个，但随之而来的，便是游戏的难度也相应地进行了提升。游戏的视角依然很成问题，这也在无形中令难度增加了一部分，此外由于本作增加的画面特效太多，导致画面流畅度不足。本作的剧情实际上是紧接着前作的动画版的，其动画相当精彩，这里顺便和原作一起向各位进行推荐。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：20

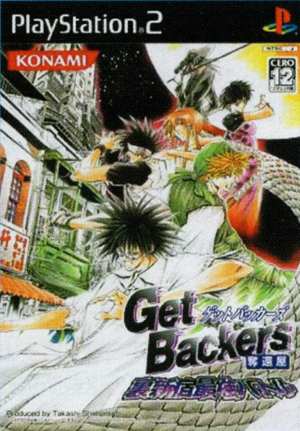




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 火爆度：

GetBackers~里新宿最强之战~

■发售日：4月29日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1~2人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：未知 ■推定销量：—



游戏的操作极其简单，只有普通攻击和必杀攻击两个攻击键位。在普通攻击中，配合时间可以实现6连击，同时按□键还能使用大威力的必杀攻击。根据之前按○键的次数不同，必杀的威力也会改变。游戏有故事模式和对战模式，在故事模式中，玩家会遇到各种同伴。虽然在战斗中同伴只能短时间出场，但被替下的主角可以回复HP。在每个场景中都有可以破坏的物品，这些物品里大多装有道具，但有时则可能是陷阱。在与敌人战斗的同时，也要注意各种机关，而且还有能够通往隐藏场景的路等待玩家探索。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：无

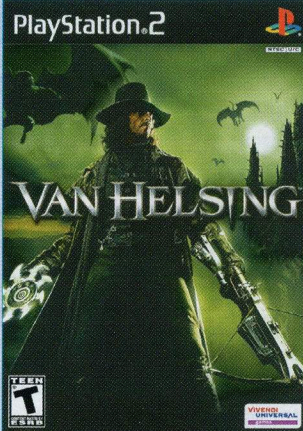




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 闪灵度：

范·赫辛

■发售日：5月3日 ■发行公司：VU Games ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：157KB ■推定销量：—



虽然严重抄袭了某知名同类游戏，但是作为一款根据同名电影改编的游戏，其素质在同类中无疑是数一数二的。游戏在画面上的表现还算差强人意，不过音乐音效方面就没有什么吸引人的地方了，系统方面十分容易上手，很容易体会到动作的快感。由于改编自电影的缘故，情节方面与原作相比无甚改变，游戏中的角色仍分别由电影中的各位明星出演，对话与台词部分也与电影中一模一样，也同样由原人配音，巨星号召力不用怀疑。作为一款纯商业性质的作品，有这样的表现已相当不错。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：21

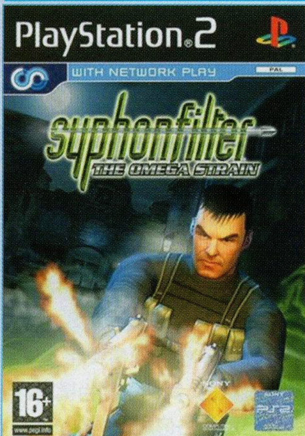




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 鬼泣度：

虹吸战士：最后关头

■发售日：5月4日 ■发行公司：SCEA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：多人在线
■对应周边：对应网络功能 ■记忆要求：79KB ■推定销量：—



PS时期黑马游戏《虹吸战士》的第四作。如果以系列前两作的水准来期待本作，可能会对本作感到失望，因为本作主要对应网络模式的玩法，这就导致本作的单人模式无论在剧情还是关卡等各方面都无法与系列前几作相比，系列作引以为傲的高难度性也消失殆尽，令系列老玩家感觉不到挑战性。不过如果能够上网连线，那么本作便能表现出相当的魅力，玩家可以在游戏中感受到多人合作完成任务的乐趣。不过毕竟是《虹吸战士》系列新作，本作的操作仍然延续传统，操作感非常流畅，如果是系列FANS，本作值得一试。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：20





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 网络度：

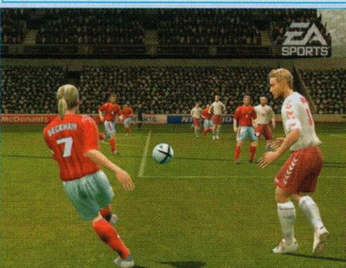
欧洲杯2004

■发售日：5月4日 ■发行公司：EA ■游戏类型：STG ■游戏人数：1~4人
■对应周边：对应平台Xbox、PS2 ■记忆要求：177KB ■推定销量：—



可以说这是一款非常露骨、不折不扣的商业游戏作品，这款《欧洲杯2004》的粗制滥造使得结果与它原本为顺应欧洲杯热潮而发卖的良好初衷显得背道而驰。其实这一类应景式的作品还是应该投入更多的心血去制作，因为游戏完全有可能顺着时代的热潮而大卖。本作与EA的著名SPG作品"《FIFA》系列"一脉相承，在各种场景描绘、球员细节动作处理、触球感觉上基本类似。值得称道的依然是EA强大的授权资源，这点在现今的足球SPG游戏界中暂时是无可匹敌的。而EA也充分利用了这一优势，所以才有了这一款《欧洲杯2004》的诞生。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 商业度：

变形金刚

■发售日：5月5日 ■发行公司：Atari ■游戏类型：STG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：48KB ■推定销量：－



游戏改编自最新的动画版《变形金刚ARMADA》，因此在角色的造型上和大家所熟悉的《G1》有所差别，但是相信每个玩家依然能够深刻地体会到游戏中那处处洋溢着的“变形金刚”风味：利用汽车形态移动、金刚形态战斗的游戏方式充分体现了这一特色。游戏中的隐藏要素极其丰富，从原画设定、漫画节选到TV版公益广告一应俱全。相对于略显单调的主线流程来说，如何取得这些隐藏要素才是游戏最富乐趣的地方。用右摇杆控制准心的设定有利有弊，因此设定导致的高难度相信会使不少玩家因此放弃这个游戏。登场角色过少是最大的遗憾。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：23**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 热血度：

THE 大美人

■发售日：5月20日 ■发行公司：D3 Publisher ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：37KB ■推定销量：1.1万套



另类的恶搞游戏。主角是一名空军驾驶员，奉命对出现在冲绳岛上的谜之生物（一个因被外星怪物刺中而巨大化的泳装少女）进行调查，调查的方式非常BT：例如第一话的任务就是利用直升机上的探测器将少女扫描一遍……其实这个游戏的创意本来是不错的，但异常拙劣的操作手感使得游戏性大打折扣，而且游戏本身的BGM比较单调难听，除了美女外的画面表现更是堪称一塌糊涂，几乎毫无价值可言。惟一的“特色”便是它那颇高的游戏难度，由于键位设置问题及生硬的转向操作，瞄准与锁定异常困难，使得关卡难度陡然提升。

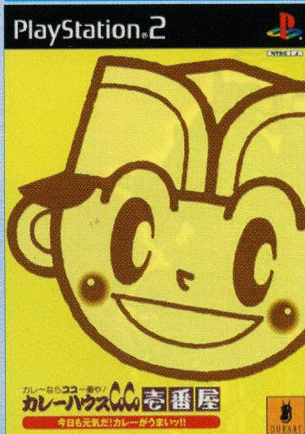
推荐指数：★★☆☆☆ **UCG评分：－**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恶搞度：

CoCo咖哩屋一号店

■发售日：5月20日 ■发行公司：Dorart ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：128KB ■推定销量：－



本作虽然与发售日相近的《吉野家》似乎有很多曲异工之处，但相同的只是两款游戏都是以快餐店为题材的动作类作品，在玩法上完全是两回事。本作并不只是要让玩家向顾客询问要吃的菜，而且还要自己亲自下厨制作。在制作过程中要花不少技巧，从盛饭、添辣椒汁、倒咖喱到各种配菜，都要亲手一步一步地进行。如果在选择材料或者制作配料时有非常纯熟的操作，还可以大幅度增加顾客的满意度。在接待客人时可以让另外一名电脑NPC帮忙做饭，但质量肯定不如自己亲手做的，这就要考验玩家应变的能力。

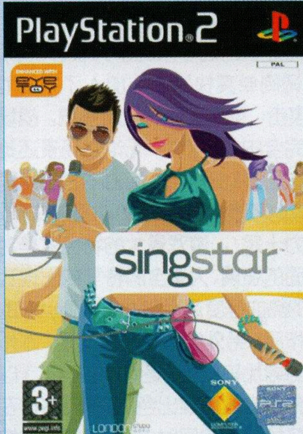
推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：－**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 休闲度：

歌唱之星

■发售日：5月21日 ■发行公司：SCEE ■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～4人
■对应周边：对应EyeToy、USB麦克风 ■记忆要求：110KB ■推定销量：－



相当有创意的一款游戏，游戏过程比唱卡拉OK更加畅快。游戏一开始有多种模式可以选择，包括卡拉OK模式、比赛模式以及多种派对模式，在自由演唱模式中，你还可以为自己演唱的歌曲加上一些效果，并且将其录制下来。游戏中还有一个职业生涯模式大大提高了可玩性，在该模式中只要唱得好就可以进入下一个区域，并借此逐渐提高自己的声望。不要以为这款游戏没有什么技术含量，其中用到的音调、音色即时辨别评分系统可是目前非常尖端的技术，实际效果令人满意。游戏中有30多首曲目，可惜的都是英文歌曲。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：－**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 畅快度：

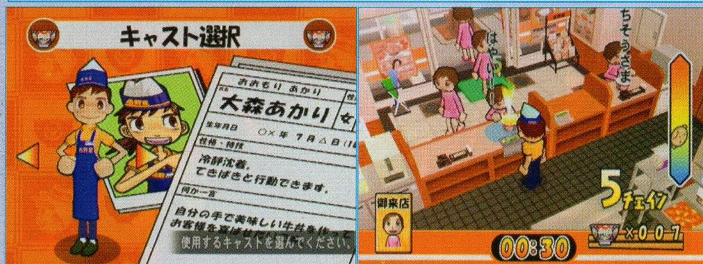
吉野家

■发售日：5月27日 ■发行公司：Success ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：102KB ■推定销量：－



经营快餐店或者便利店的游戏相信有不少玩家都接触过，但以牛肉饭店为主题的动作游戏你又是否玩过呢？这款以日本知名的牛肉饭店"吉野家"命名的游戏并非要你每天管理店内结构和分配店员，而是要玩家亲身体现在牛肉饭店打工的滋味。玩法很简单，只要利用4个按键和方向键控制店员在柜台内为汹涌而来的顾客端上牛肉饭就可以了。但要注意在过程中不能让顾客等得太久，也不能送错饭（按错按键）给顾客，不然会减少顾客的满意度。除此以外，游戏还有COMBO和叫客人到指定座位等要素，算是一款比较轻松休闲的游戏。

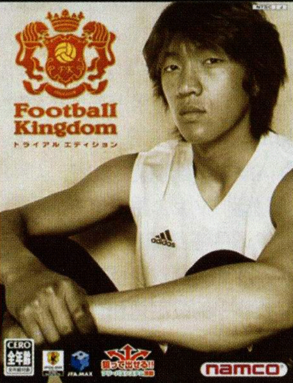
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 肉香度：

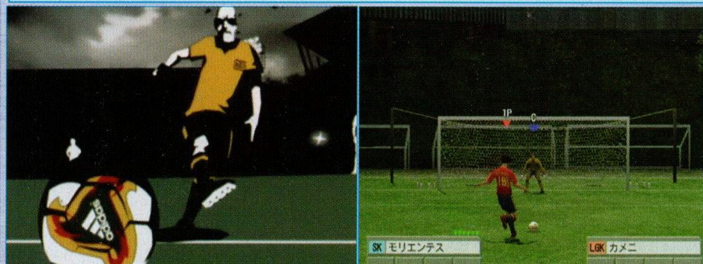
足球王国 试验版

■发售日：5月27日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人
■对应周边：对应PS2专用（对战）多重连接器 ■记忆要求：760KB以上 ■推定销量：3万套



Namco有决心扮演搅局者的角色吗？在当今SPG的足球游戏领域中《FIFA》与《WE》成两雄争霸的牵制之势时，有第三方势力能够打破这个胶着的局面吗？虽然整款游戏无论是从画面、授权、系统来看都并无太大的亮点，但是有一点系统方面的改进在游戏中的体现是非常成功的，那就是△键的"蓄力传球"。容易上手，随心所欲是该系统的最大亮点，在足球中传切配合是所有配合中最基本的形式，一旦首先掌握了传球，那么就等于把握住了足球的一半。从这一点来看，Namco的《足球王国 试验版》的"实验目的"相信已圆满完成了。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 自由度：

超级机器人大战MX

■发售日：5月27日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：对应专用控制器 ■记忆要求：220KB ■推定销量：49.9万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：26

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 热血度：



虽然本作是PS2上的系列第3作，但是游戏理念却继承自近年来的掌机版《机战》。游戏以强调简单爽快为主，加入了多层地图、双重攻击、支援攻击等全新系统。战场地图部分完全由3D构成，无论是场景还是机体都可以任意回旋放缩，绝对不会出现马赛克；一些地图事件也都以3D动画来交待，看起来魄力十足 。游戏最大的特色就是对于特写画面的强调，大量全屏特写的出现让这部作品的热血程度远远超过了系列以往的任何一部作品。另外颇值得一提的是，本作的剧情编写得比较出色，是继PS版《α》以来世界观和情节配置最出色的一作。不过在过分强调轻松游戏的同时，游戏的流程比较单调，隐藏要素也比较少；加上某些机体过于强大，游戏的平衡性有些失调。这些要素直接导致了游戏的难度和可重复性难以令系列的老玩家感到满足，不得不说是一大缺憾。另外，本作中超级系的实力明显高出真实系很多。











伊莉丝的工作室 永恒玛娜

■发售日：5月27日 ■发行公司：Gust ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：336KB ■推定销量：7万套



一款融合了系列著名的调合系统的全新RPG游戏，给人耳目一新的感觉。游戏最吸引人的就是那优美的背景音乐和声优们倾力演出，而在战斗方面也做到了RPG那种适中的难度。整个流程并不长，但配合各种各样的小事件和增加更多商店调合的新菜单的话，绝对要花上40小时以上才能完美通关。但每个角色的能力并不平衡，强弱相差得比较大，而主人公的玛娜调合在BOSS战中总是担当主要的手段。另外一个美中不足的地方就是迷宫的遇敌率太高和战斗的读盘时间稍长，在角色性格的设计上略显不足，没能保持系列游戏的连贯性。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：23



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 炼金度：

转生学园幻苍录

■发售日：5月27日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：139KB ■推定销量：4万套



虽然名称不同，但本作实际上依然和《东京魔人学园》系列有着千丝万缕的联系。由于缺少了今井秋芳、小林智美和新田高史此次都没有参与制作的联系，许多老玩家对其还是有一些抵触情绪的。而本作的素质也只能算是一般。魂神系统其实就是《外法帖》里式神的改进，但由于缺少了式神的合体、更换等要素反而变得更为单调。其他剧情、画面、耐玩性都只能算是中等而已，而岩崎美奈子的人设也未能给人留下太深的印象。本作的流程只有12话而已，但玩家在游戏中可以随时欣赏玩过的剧情CG和音乐，这点倒是颇为不错的。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 学园度：

信长战记

■发售日：6月3日 ■发行公司：Global A ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：234KB ■推定销量：－



以日本战国为历史背景的战略模拟游戏。玩家将扮演战国风云人物——织田信长，来体验动乱的日本战国时代。除了那些历史上有名的战役之外，游戏中还将收录大量原创的剧情，可以让玩家体验到不同于史实的假想历史。游戏分为通过选择来使剧情变化发展的"冒险部分"和根据地形、敌人编制及进军路线来决定本方战略的"战略地图"这两大部分。根据选择和战术的不同还会出现属于玩家自己的原创历史。战斗是即时进行的，和敌人接触就会进入战斗画面。在战斗时，合理使用各武将所拥有的强力"特殊攻击"是决定胜负的关键。

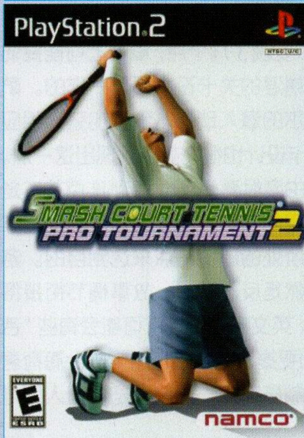
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：无



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 战国度：

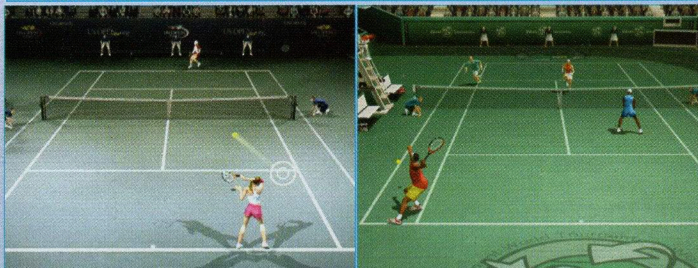
扣杀球场 职业锦标赛2

■发售日：6月8日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4人
■对应周边：对应PS2专用多重连接器 ■记忆要求：210KB ■推定销量：2万套(日版)



较前作相比，毫无疑问本作将网球场上更多的细节还原在了游戏当中。游戏可以根据玩家按键力度的强弱，并结合当时的球速、自然环境等进行演算，模拟出接近真实的球路轨道。而数位真实球星的助阵也让喜爱网球运动的玩家十分心动。四大真实的公开赛、赛场以及众多原创的赛事和原创球场也让游戏的耐玩度得到了提高。隐藏角色凌晓雨的出场也会让Namco的FANS惊喜不已。可以让玩家原创角色的系统也增加了投入感。游戏的操作尚算中规中矩，大力扣杀的动作进行了修正，更加容易使出了。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 扣杀度：

烈火之炎

■发售日：6月10日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应DS2手柄 ■记忆要求：100KB ■推定销量：1.1万套



本作是以漫画原著的最终章为舞台改编而成。讲述了主角花菱烈火与他的同伴为了救回拥有治愈能力的少女柳而在要塞都市SODOM展开的冒险。登场角色多达20人以上，声优阵容也非常强大。游戏采用了被称为“动画战斗”的新系统，玩家操纵的角色与敌人各占画面一边，按照特定的攻击防御指令进行战斗。由于操纵采用了真实时间制，所以瞬间的判断力就变得格外重要。同时，在故事中加入了倒计时系统，限定时间内玩家的行动的不同，故事也会跟着发生分支。另外，结局部分有长达30分钟的原创动画，这可是吸引FANS的法宝。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 动画度：

樱坂消防队

■发售日：6月10日 ■发行公司：Irem ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：61KB ■推定销量：4.1万套



《樱坂消防队》作为一款小品级的作品，无论从剧情、职业特点的刻画都具备了上佳的水准。消防职业是一个与时间竞争的职业，在火场必需根据瞬息万变的火势，作出刻不容缓的决定，因为往往一秒钟的稍纵即逝，所造成的结果就是生死陌路。本作不只是单纯的救火，玩家还得从火场中注意搜寻遗留品、救助生还者，从而推动剧情的多分支发展和为最后的推理积累足够的条件。可以说本作的制作理念是包含了思考与动作两方面，而这两个特点也通过消防员的行动、玩家的智慧、遗留品的搜寻和生还者的救助这四大方面得到了上佳的体现。

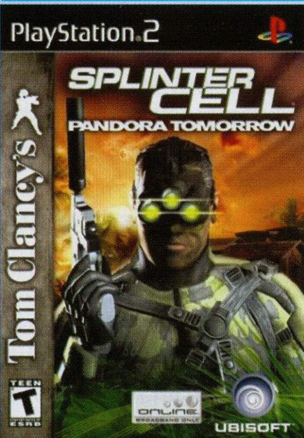
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 合作度：

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

■发售日：6月15日 ■发行公司：Ubisoft ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：223KB ■推定销量：—



一款重量级的潜入型动作游戏。虽然比Xbox版要晚了几个月，画面上可能要弱一些，但精湛的关卡设定还是一样的。萨姆·费舍尔的潜入动作得到了加强，相应出色的关卡设计也很完美地表现出这一点。游戏的自由度很高，从A点到B点并不是只有一种完成方法，玩家大可以利用间谍工具或是所处的环境特点来达到目的。游戏主题依然是反恐题材，故事情节衔接得十分紧凑，英文不好的玩家可能会有些“苦手”。特别要提及的是本作由中国上海育碧完全独立制作完成，这一点是让国人值得自豪的！

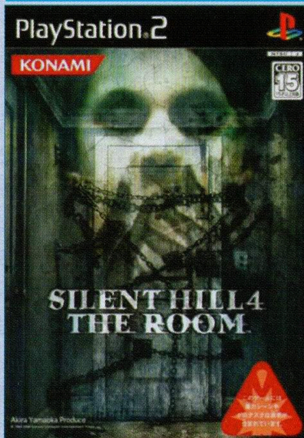
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 潜入度：

寂静岭4 　 陈室

■发售日：6月17日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：780KB ■推定销量：5.4万套



“《寂静岭》系列”的一大特色就是：越害怕却越想继续游戏。（笑）作为系列最新作品，本作在系统方面做了大胆的革新，取消了吱吱乱叫的收音机以及增加了携带道具限制的设定，场景中也不再充满无所不在的浓雾，而能够自由出入的洞穴增加了一点点策略性。画面和音乐就不必赘言，PS2游戏里能达到这个高度的作品没有几款。故事方面则还是一贯的晦涩，特别是与前几作的关系十分紧密，在解开前作遗留问题的时候又留下新的疑问，不过也正是因为如此，本作已经完全成为一款FANS向游戏。

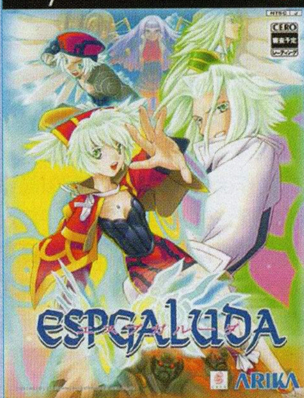
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恐惧度：

长空超翼神

■发售日：6月17日 ■发行公司：Arika ■游戏类型：STG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：200KB ■推定销量：1.1万套



本作由制作过《首领蜂》系列"的CAVE开发，同样是同名街机作品的移植版。游戏的系统上佳，获得大量分数时极具快感。本作以超越街机版为目标进行移植，有大量全新要素加入。本作加入的画廊模式可以让玩家随时鉴赏游戏中出现的美图。而ARRANGE模式的加入则会令玩家体会到完全不同于街机的游戏感觉，老玩家也能够从中体会到游戏新的乐趣。此外本作还加入了两位街机版中没有的角色。值得一提的是，设计者专程请来日本著名街机玩家、《VR战士4》高手へるる为其中一位角色配音，一时传为佳话。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：－



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 刺激度：

横冲直撞3

■发售日：6月21日 ■发行公司：Atari ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：81KB ■推定销量：－



不论是作为一款Atari的大投资游戏来讲，还是作为一个游戏理念曾走在"《GTA》系列"之前的系列作品来讲，本作都算是本年度最让人大跌眼镜的游戏之一。原本是十分期待这个游戏的，谁知厂商公布的开发画面和实际游戏画面简直有着天壤之别，本作仍与系列前几作一样强调那种利用汽车来执行各种任务的快感，但是非常遗憾，众多的问题几乎让游戏特点无从体现，如游戏中控制人物行走的部分过差而且过多、画面不够流畅、物理引擎过于夸张等。系列的拥护者可以一试，但是也别抱太大希望。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：18



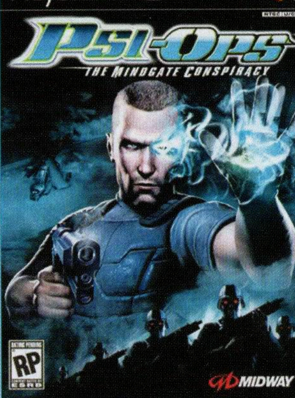
画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 失望度：

超能力特工

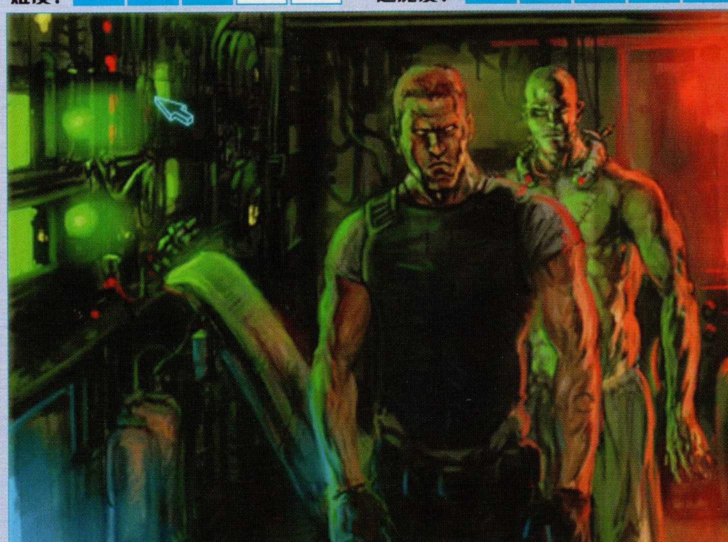
■发售日：6月21日 ■发行公司：Midway ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：220KB ■推定销量：－

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 超能度：



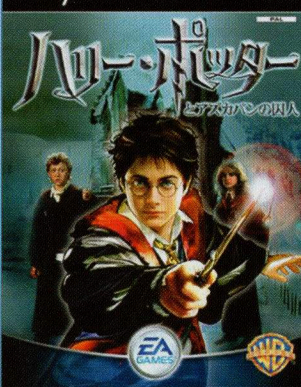
本作可以说是一款令人惊喜的游戏，不经意间发售的本作在画面、音乐、操作等多个重要元素的出色表现令人赞叹。游戏的画面特效等十分出彩，光影效果表现十分到位，音乐方面也是亮点之一，充满摇滚风格的音乐让游戏更加热血沸腾，除此之外，游戏中最值得称道的地方还是堪称家用机游戏最强的物理引擎，让人感觉一切都是那么真实自然，物体的碰撞等反应与真实情况十分贴近。游戏中最重要的元素——各种超能力给玩家的游戏方式带来了多种可能，玩家尽可按照自己的想法推进游戏进程，个性化的玩法更是变化多多。关卡方面的设计也与游戏系统配合得天衣无缝，随着层层推进的剧情，玩家也通过学习各种技能而逐步成长为超级战士，通关方法也就越来越丰富，玩起来一点也不觉得乏味。游戏的难度也比较适当，除了在射击方面还有改进的余地之外，其他方面没什么可挑剔的，玩家可以轻松上手。





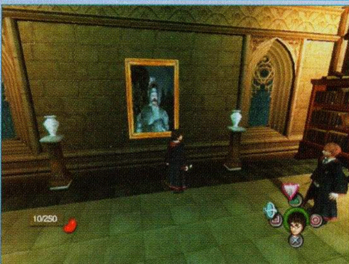
哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

■发售日：6月21日 ■发行公司：EA ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：对应EyeToy ■记忆要求：63KB ■推定销量：–



EA制做的电影改编的游戏一般都有一定的水准，本作也不例外。忠实再现原著、制作华丽的大场景、良好的游戏性，这些都是游戏的特点。不过这款游戏还是具有一些美式游戏的不足：帧数不够。虽然在视角调整上游戏做得还不错，不过久了还是会产生头晕的情况；读盘时间稍长，读盘太频繁。在操作上游戏也略显生涩了一点，按键有稍许的延迟，有些令人不快。对应Eyetoy是该游戏的亮点，游戏中有专门的迷你游戏是可以单独用EyeToy来玩的，所以乐趣性还是有所保证。游戏的收集要素很丰富，250颗多味豆的收集颇有难度。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：19





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 电影度：

洛克人 周年纪念珍藏版

■发售日：6月22日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应周边：无 ■记忆要求：185KB ■推定销量：–



这是美国方面的《洛克人》15周年纪念作品，收集内容之齐全令FANS称道。不过就其内容本身来说，倒是只能用“冷饭”来形容。各代作品的效果几乎可以用“完全移植”来形容，尤其是最初几代和FC极度相似的画面更是令当年的老玩家感动不已。比较少见的两作街机版格斗游戏却以隐藏要素的形式出现，多少有点不妥。对于喜欢怀旧的玩家来说，从操作感到秘技等要素的完全移植无疑是一大福音。不过考虑到玩家熟练度的下降，厂商对于游戏的难度还是做了一些调整的，以前没有通关过的玩家也不会觉得太难上手。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：21





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 怀旧度：

THE 女猫传说

■发售日：6月24日 ■发行公司：D3 Publisher ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：DUAL SHOCK 2 ■记忆要求：55KB ■推定销量：1.2万套



本作实乃近年来不可多得的“佳作”，且不论那足以与PS相媲美的锯齿与人物建模，也不谈千篇一律至只存在时间差异的场地，更不提那作为格斗游戏居然逆天到全体角色竟然一模一样的招式，单是本作那将《DOA》系列”的“精髓”发扬光大到随时随地近乎疯狂的气势，就足以令玩家们边呕吐边顶礼膜拜了。这款以沙滩女郎格斗为主题的游戏以“女猫传说”为名，除了角色胜利后的手势有些模仿猫爪外，我还真的找不出其他“女猫”要素。总之，本作向世人揭示了这样一个道理：世界上不只有天堂，还有地狱。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：–





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： DOA度：

J联盟创造职业球会！'04

■发售日：6月24日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1～2人
■对应周边：对应PlayStation BB Unit ■记忆要求：788KB ■推定销量：24.3万套



熟悉的美女秘书、无极限的创造、运筹帷幄的经营、瞬间决胜的指挥以及细心栽培的育成——这就是SEGA的著名足球SLG《创造球会》系列”。增加了全新的快捷键、提高了读盘速度、加入了最新的世界各国联赛资料的《J联盟创造职业球会！'04》终于来到了我们的面前。看着自己培育的选手成为人尽皆知的足球明星、看着自己指挥的比赛节节胜利夺取无数冠军、看着自己经营的俱乐部财政收入蒸蒸日上，没有什么足球育成游戏能够将这三种感觉一网打尽——除了《创造球会》系列”。热爱足球的玩家请不要轻易错过。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：25





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 育成度：

异度传说 二章 善恶的彼岸

■发售日：6月24日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：292KB ■推定销量：21.4万套

推荐指数：★★★★★ UCG评分：25

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 深邃度：



从画面上来看，与《一章》相比由于人物和机体的设计差别巨大，这可能导致评价的两极分化；不过画面的精细程度以及剧情部分的镜头运用依然是绝赞，很有电影的感觉。虽然过场情节还是那么长，但看得出从表现人物性格以及视角的运用都比前作有所进步。从系统上来看，战斗部分感觉和前作非常接近，但是由于攻击区域等新要素的加入，复杂度会有所提升，需要一段时间才能完全掌握。合体的导入让人眼前一亮，非常华丽，在换上隐藏的泳装使出合体技时，玩家可以充分感到制作人的恶趣味。另外，虽说制作人曾说过，本作的读盘时间有所提高，但实际情况并不是很令人满意，最明显的就是在进入战斗的时候，人物经常是一个一个出来，时间一长很容易让人感到厌烦。除了战斗时间，游戏的记录时间也好不到哪去，同样是很长。从剧情上来说，深度依然令人惊叹，建议开启字幕，否则大量专有词汇会令人不知所措。











三年级2班金八老师

■发售日：6月24日 ■发行公司：Chun Soft ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：239KB ■推定销量：4.1万套



作为创社20周年的纪念作品，Chun Soft在制作本作时的确下了很多心思。采用重头电视剧集作为游戏题材，起用知名动画小组担任画面制作，由当红女优演唱主题曲，这些都让游戏天生具备了足够的吸引力。将文字冒险游戏一贯的选项变成了卡片，这样更加直观，可谓继承和发扬并重。在剧情方面，制作过无数脍炙人口的音响小说的Chun Soft自然也是信手拈来，轻松搞定。游戏流程中完全没有字幕（但是在单独的界面中可以查看剧本），使得作品整体的"电视剧感"非常强烈，不过对于日文听力不到家的朋友来说就麻烦了。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：25

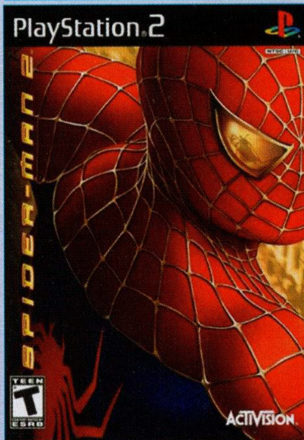




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 青春度：

蜘蛛侠2

■发售日：6月28日 ■发行公司：Activision ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应周边：无 ■记忆要求：160KB ■推定销量：—



这是有史以来最好玩的一款《蜘蛛侠》游戏。首先是其开放的场景，整个场景的开放程度让人感觉很不可思议，然而在高度开放的场景中，任务的完成并不散漫，你随时都可以从"在城市散心"状态转为"路见不平"。游戏最大的亮点在于，游戏中忠实再现蜘蛛侠那种淋漓畅快地在纽约混凝土森林中穿梭的快感，电影中这些场面非常漂亮、非常精彩，但那都是一闪而过的，然而在游戏中你却可以尽情地享受这种快乐。即使你完全不看电影，单是感受一下这种穿梭于地球上最繁华的都市的感觉就已经可以吸引你成为蜘蛛侠FAN了。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 蜘蛛度：

PS2游戏

生命因你而不同

SONY

《瑞奇与叮当2》制作者访谈



▲从左到右分别是Ted、Mark和Brian。

在2002年，一款以多种高科技武器为主题的3D动作游戏《瑞奇与叮当》作为PlayStation的八周年纪念作品登陆在PS2上，游戏除了拥有与PS2同捆的包装作为卖点外，其本身的素质也是十分高的。尤其是在武器的种类和关卡、谜题等设定都反应了本作在制作上的确花了不少心思。在2003年12月11日（日版发售时间），《瑞奇与叮当2》以全新形态再度登场。除了武器的数量有明显的增加外，还对一些新武器设置了经验值系统，只要玩家使用武器杀敌便可以积累经验，等级上升时不但会提高威力，还会增加其他有趣的特效，让整个游戏的内容更加丰富。如今，《瑞奇与叮当3》已经公布了初始画面及一些资料，相信这对于很多系列FANS来说已经十分感动了。那么现在让我们来通过对开发本系列的Insomniac Games公司社长Ted Price（下文简称Ted），以及游戏的开发者Brian Allgeier（下文简称Brian）的访谈中了解《瑞奇与叮当》的秘密。另外，还有负责系列企划和技术提供的Cerny Games公司的Mark Cerny（下文简称Mark）社长也会说出本作的一些技术难点。当然，作为在日本也受到欢迎的动作游戏，这次还有日本SCEJ（Sony Computer Entertainment Japan）的海外作品监督长谷川亮一（下文简称长谷川）来阐述一些关于该系列的趣闻，对本作感兴趣的读者一定不可以错过哦！

由3国部门的SCE打造的《瑞奇与叮当》

——《瑞奇与叮当2》已经在日本发售了大半年的时间，但在日本发售前的一个月（11月11日），已经在欧洲上市了。可以问一下本作的欧版在当时的发卖情况吗？

Ted：要在欧美市场中统计出货量是非常困难的，因为欧洲实在太大了，而整体的人口数量更是惊人，到现时为止我们还没有一个明确的数值呢！不过有一点是十分明显的，那就是游戏的发售量比前作有整倍的上升，成为了英国TV游戏发售榜的20位！可能大家对"20"这个数字有点看不起，但要知道，除了《瑞奇与叮当2》外，进入前20位的游戏都是以FPS和SPG类型为主，《瑞奇与叮当2》是惟一一款以ACT类型进入排名的游戏。

Mark：一般情况下，一款新游戏都会在发售后激烈地提升发卖数量，但久而久之，这个发卖的曲线就会一直下降。这种情况在游戏软件中是十分正常的，前作《瑞奇与叮当》的销量也是如此。但《瑞奇与叮当2》是一款长卖的作品，所以我们并不需要那种一次性的"名次"。

——原来如此！现在可以让我们来时光倒流一下，告诉读者们一些关于《瑞奇与叮当》的主人公和其他角色的诞生秘密吗？

Ted：其实在开发第一作《瑞奇与叮当》之前，我们是在制作第3部《小龙史派罗》的（第3部作品是《史派罗 龙之年》，未于日本发售）。我们把这作的类型称为"PlatformAction"（在日本和国内的流行叫法是角色动作游戏"CharacterActionGame"），也就是突出主人公性格和故事的动作游戏。刚好在那个时候PS2也推出了，而且硬件的性能也有飞跃的提高，因此我们便开始计划制作《瑞奇与叮当》了。

Mark：角色的形象是Ted的搭档，也就是Insomniac Games公司的副社长Brian Hasting想象出来的。他的概念图是"可爱的角色拿着强力的武器和光线枪，在架空的世界中冒险"。



——角色设计是由自己公司的开发小组负责的吗？

Ted：因为我们在开发《史派罗》时也有角色设计的经验，所以这次还是自己亲手设计。由于之前Brian Allgeier和Mark已经给了我们一个大概的轮廓，因此我们只花了两个星期就把《瑞奇与叮当》的初期角色给制作了出来。后来向发行商的SCE询问一些关于角色设计的意见，最后约花了3个月才把最终的形象给定了下来。

长谷川：其实在角色设计方面的工作是在我们制作了如此多款作品中最特别的，怎么说呢？比如一般作品的局部制作工作，都是直接由欧美方面的β版或者是成品中直接通过日本的开发小组翻译和局部转换而得到日本版本的。但在本作中，我们的开发小组直接参与了游戏的企划工作。不仅是SCEJ，甚至连SCEA（Sony Computer Entertainment America）和SCEE（Sony Computer Entertainment Europa）的地区设计者也参与了本作的企划工作，而且还经过了数次"两个月一次"的进程管理会议。最后我们得到了一个结论：如果要让日本市场接受这款作品，就必须要在角色的形象和游戏的难易度方面作一个平衡的调整。

基本的角色形象，已经通过了Mark的提议确立了。然后，日本和欧洲方面的设计者也加入了设计工作，并经过了几次的检讨，最后把没有粗眉毛的瑞奇形象给塑造了出来。但这种设计在日本根本不能给人一种和蔼的感觉，而且也没有那种"很强"的体格，最后开发者便把瑞奇的眉毛弄得十分粗了。然后，为了让日版与欧美版的包装有所区别，最后把欧美版包装封面中的瑞奇弄成了CG，日本版的则换成了动画风格。不同地区版本的角色在游戏中的基本形象并没有十分大的区别，但在日版中的瑞奇会更强调眼睛上的眉毛部分。还有一点是玩家们很难看出的，那就是欧美版中，瑞奇的瞳孔部分是十分真实的，但日版的瑞奇瞳孔部分是经过了动画化的加工而修正过的。

——玩家们对日版的《瑞奇与叮当》有什么希望改变的东西吗？

长谷川：他们都希望把地图画面变成像"雷达"那样显示。其实这个已经是当初《史派罗》中需要检讨的课题了，通过与Insomniac的交涉，最后在成品我们把一个实用度十分高的地图给制作了出来。

沿用这个世界观开发更有趣的东西

——Cerny先生在Naughty Dog（顽皮狗公司，成名作品有"《古惑狼》系列"和"《杰克》系列"）制作《杰克与达斯克 旧世界的遗产》时曾经共同参与了物理引擎的制作，那对这次的开发有什么样的帮助吗？

Mark：因为Imsomniac公司拥有十分高的技术环境，所以我在游戏开发过程中涉足了更加深的企划部分。后来我与Ted和Brian一起建立了整个游戏的架构，对游戏中增加了的RPG要素进入了部分数值的管理。比如说，角色在什么程度下就会加快速度，还有就是角色在得到金钱与付出金钱时的比例一定要平衡等等。

——可以把这些RPG的要素告诉大家吗？

Ted： 所谓"PlatformAction"，就是必须要为下一步增加各种要素的游戏类型。比如有些关卡会出现十分难的动作游戏，那么玩家便会一直被困死（可能是因为某项能力或技能不足）在那个关卡中，无法继续享受游戏的乐趣。但在《瑞奇与叮当》中，就算会有十分难且不能通过的关卡，只要玩家回到以前的舞台，然后赚取金钱购买强力的武器，并通过杀敌来提升经验值让自己的体力上升，那么便可以解开那个难关，继续享受游戏中的乐趣。

Mark： 舞台与实力的平衡十分重要。如果自己变强了，对方也同时变强的话，那么玩家就没有那种变强了的感觉，然后觉得十分没意思。但如果经常练习的话，可能也会研究出赚钱的好方法。比如在"スニベラック"惑星中会出现很多强力的敌人，相信有不少玩家第一次进入本关时都会有一种"看来要重新玩一遍"的绝望了。但如果在竞技场中不断赚取金钱，并购买强力的武器再回去打的话，那么玩家们一定觉得之前强力的敌人现在只是一匹纸老虎而已。

——这就是开发续作《瑞奇与叮当2》的契机吗？

Brian： 在前作开发到后期时，虽然我们还有一大堆新的主意和想法，但这些已经不能再放到游戏制作的日程表里面了。为了要实现这些"愿望"，因此我们强烈地要求要制作续作。比如新作的小小惑星舞台中，我们在舞台与舞台间的移动增加了很多3D的场景效果等。而所谓的迷你游戏，其实就是像前面所说的赚取金钱和经验值的手段，所以我们索性把迷你游戏的称呼为"竞技场游戏"。在这里并不会引发任何剧情，只会增加玩家的"收入来源"，这就是《瑞奇与叮当2》的特色之处。

Ted： 比起前作以特色的武器和叮当作为中心的世界观比起来，这次会有更大的提高。这就是我们在开发中经常说到的"这里再加点什么吧！""沿用这个世界观开发更有趣的东西吧！"。

——在本作中有很多新的武器和道具，这都是制作者自己想象出来的吗？

Ted： 的确，都是"看当天的心情"想出来的。（笑）我们推荐一些装备让大家在竞技场中使用吧！那就是シンセノイド（Synthenoid。在接近敌人后，头上的4只机器人会自动攻击）、シールドチャージャー（ShieldCharger。给予碰到自己的敌人一定伤害）、然后是ホーダイングラブ（HodenGrab。在地上设置炮台），当然，手上还要拿着グレートバズーカー（GreatrocketTube。单发小型火箭炮）才算是完美。因为在竞技场中的敌人都是热血沸腾，一出来就向玩家攻击的，因此不让自己受到伤害才是最重要的措施。

Mark： 我喜欢用ホーダイングラブ。

——普通的玩家能活用这些武器吗？

Ted： 在第2次通过竞技场时应该可以自由出入了，相信有不少玩家会立刻回去赚钱吧！

Brian： 我比较推荐ボットロングラブ（BotLongGrab。远距离操作机械蜘蛛攻击）。因为使用后视角会变成第1人称，而且在升级后蜘蛛还可以发射武器，还可以自爆伤害敌人。接着还有可以操控敌人的リモコナイザー，使用敌人互相残杀真的很有乐趣。

——《瑞奇与叮当2》的故事有什么卖点吗？

Ted： 在前作的故事中，其实阐述瑞奇与叮当之间的故事十分简单。他们在途中吵架，但最后因为2人间的友情而迎来的大团圆结局。接着就是《瑞奇与叮当2》的故事，他们之间的信赖关系不会再被动摇了。但其他角色的剧情也会有所增加，本以为是同伴的角色但事实上是敌人。故事中埋下了不少伏笔，玩家一定会在游戏中感到惊讶的。





▲ Insomniac Games公司与顽皮狗公司关系密切，看来这两家公司的主人公走在一起只是时间的问题。

想让所有年龄的玩家都能分享其中的乐趣

——游戏会根据在美国、欧洲和日本这3个国家的玩家意识不同而在制作中作轻微的改动吗？

Ted： 前作的《瑞奇与叮当》已经导入了不少RPG要素。但面对国家的不同的状况，我们在想：究竟要不要对不同地域版本的游戏难易度作一定的调整呢？

Mark： 其实我们更希望就算只能一人玩也能让多人同时感受其中的乐趣。在哪个市场都肯定会存在一些ACT高手，但毕竟要考虑到LightUser的占有率，所以并不能把难度调得太高。高手可能15分钟就通过的关卡，也有人花了近1个小时也不能通过。因此，他就必须不断增加经验值提升体力，赚取金钱购买武器，接着以更强的状态挑战此关。

Ted： 正如Mark说的一样，我们并不需要考虑地域会造成困扰。

长谷川： 一开始我说过，开发的初期是由SCEA、SCEE和SCEJ的部分开发者参与的，所以大家都对各个舞台十分满意，而且并没有考虑到会出现平衡性的问题。

Ted： 公司的目标是要让全年龄层的玩家都可以享受游戏中的乐趣。现在回想起来，之前的《史派罗》应该已经达到了这个目标吧！但毕竟只有五六年的经验，所以到现时为止还不能确定是否已经完全达到了标准。

长谷川： 在制作《史派罗》时，我在不断地在各舞台追加一些设置，毕竟这是面向日本的游戏。但现在这款游戏已经达到了标准，因此我不需要再这样做了。

——正如你们所说，各个区域的开发者都参与了企划部分，我觉得这种全球化的环境是今后其他制作公司必须学习的。那么在这种环境下开发是否很轻松呢？

Mark： 长谷川先生应该不能感受到吧！（笑）

Ted： 如果要让所有的开发公司都使用这种环境确实很困难，因为发行商会不时给你一些提议。一般情况下只需要把文本部分翻译成日语就可以了，但Insomniac Games的制作环境下，要完成这项工作几乎不可能。

——的确，听说Insomniac工作环境与其他公司不太一样。

Ted： 美国的公司并不是以一个接一个展览室的形式布置的，而是由4～8人的组合分开的。一旦这些组合有落后的趋势，其进度线就会变成曲线。所以在组合之间也要经常保持联系和沟通。其实在游戏中也也会有类似音乐厅的东西出现，这个算是隐藏的要素，也是我们通过交流后得到的成果。其中的瑞奇会在公司中跑动，请大家一定要试一试。另外，也请大家期待即将到来的《瑞奇与叮当3》。

译 猫太

Tales of Destiny 2《宿命传说2》制作者访谈

相信是"传说饭"的玩家肯定对即将到来的两款的《传说》新作十分期待吧！《仙乐传说》虽然是过去NGC版的移植版，但也增加了不少新要素。而《重生传说》则是一款完全的新作，相信对于玩家来说，后者的吸引力会远远大于前者。不过大家在第一次看到《重生传说》时，是否有种熟悉的感觉呢？不用说，这种感觉肯定来自于同样采用了2D风格的《宿命传说2》（以下简称《宿命2》）。《宿命2》是"《传说》系列"首次登陆在PS2上的新作，而且是当初PS版《宿命》的正统续作，讲述了前作18年后故事，可以说是一款具有革命意义的作品，要知道，过去的每一作《传说》都是擦不上边的作品。那么作为一款有深远意义的作品，《宿命》究竟在制作过程中和当初要确立制作这款另类作品时有着什么样的趣闻呢？下面我们来通过《宿命2》的监督吉积信的访谈，了解这款作品诞生的秘密。

吉积信



Namco公司CT制作组《宿命2》的监督。1964年生于日本福冈县，并于1988年进入Namco公司。在经历了发卖业务和促销业务后总结出不少经验，接着在2002年便就任了"《传说》系列"的监督。在SFC版的《幻想传说》发卖时曾经负责担任促销员，因此对"《传说》系列"有十分深厚的感情。

集合了各种影像手法的RPG

——首先，在第一次玩这款作品时感到十分惊讶，游戏中竟然同时包括了动画、2D和3D等各种表现，这种手法好像是把RPG的表现手法发挥到了极至。

其实这些运用的手法中包含了不少学问呢！动画、CG动画、3D的地图画面、角色间的对话画面捕捉和街道中的那些2D素描场景，当然还有3D迷宫！

——突然把这些影像手法都融入到一部RPG作品中，不但玩起来觉得很爽，而且在视觉上也得到了相当大的冲击呢！

画面基本上是2D的，但为了让各个场景能完美接合，我们采用了最恰当的表现手法。由于这次是在PS2上制作，所以我们把各种各样的表现方法都都融入到本作中。

——《宿命2》给人一种进化后的RPG感觉。那么现在换一个话题，这次《宿命2》的开发是从什么是否开始的呢？

在《永恒传说》制作完毕后，大概两年左右吧！如果要说实际开始制作的话，那应该刚好在两年后，我们就开始把故事、世界观等要素从前作中开始继承下来，接着就这些部分开始企划新作的事宜，也就是说，我们其实花了3年的时间才完成。刚好距离前作《宿命》5年后，所以对这个想法有着相当熟悉的感觉。

——为什么会考虑到要制作《宿命》的续篇呢？

在制作了PS版的《永恒》后，我们就一直在讨论究竟推出新作还是推出续篇的问题。我们认为《宿命》的续篇是最有趣的，因为彗星冲击了世界，之后的数百年便发生了天地战争，然后斯坦与鲁蒂这两位英雄出现，并伴随着一把名为ソーディアン的剑一起冒险。在这个时候，大家会有什么样的想法呢？是否觉得这就是一款以"命运"为主题的RPG呢？所以，我们便继承了这个想法，开始着手开发"《传说》系列"的第一款续篇作品。



——复兴后的鼎立，这就是18年后的设定吧！

在斯坦与鲁蒂时代中，世界面临破灭的危机。地壳被破坏兵器弄得支离破碎，城市也被破坏了不少，因此世界必须要复兴新的城市、建造新的城镇，接着拥有新意识的人们也顺理成章地出现了。整个世界给人一种十分生动的印象。



——在制作《宿命2》时，一共花了多少制作人员呢？

按照一般的常规，60～70人左右应该算是正常，但在多的时候会涉及大约100人在其中。在企划和设定时参与制作的人数十分少，但也有30人左右。

——动画部分是由谁制作的？

"《传说》系列"的动画部分一贯都是由I.G（专门制作动画的公司，在动画界和游戏界十分有名）制作的。这次的的动画部分是有史以来最长的一次，这是因为主题曲的长度问题。仓木麻衣小姐的歌曲大概有两分半钟的时间，而在这段时间内，画面中要全部都显示动画，而且都是在刚进入游戏后立刻播放的，所以难度比起以前复杂了不少。

——你这样一说我也觉得动画部分的确很多。

这次的角色设计依然请来了猪股睦实小姐负责，如此大量的动画必须要有精确的画笔配合，所以觉得睦实小姐的画风是最适合的。我们首先把睦实小姐的画2D化，然后让这些画能像外出走动时出现的3D地图中演出，在一次又一次的检验后，最后便形成了大家所看到的样子。

——遗迹和森林等背景也很漂亮呢！

这些都是经过了角色在测试走动时放大并调整后的效果，就算玩家把背景扩大也不会觉得有乱七八糟的感觉。我们从最初的1倍细节化，增加到4倍细节化，因此绝对不会出现恶心的情况。

——在影像以及细节部分也制作得十分不错。

其实要制作这些东西真的很花时间呢！不只是游戏本身，就算是故事中每一个情节、想在战斗中提升能力的玩家和想把游戏中的道具全收集的玩家肯定也会留意到这一点，还有就是一些想收集称号的玩家……

——对了！玩家与其他人说话可以得到很多称号呢！

那都是些很难得到的称号。如果玩家要得到不同的称号，就必须要用不同的方法去体验游戏的乐趣。除此以外还有收集料理的菜谱、战斗中的BattleGradePoint等等，这都是为了一些想以极限的手段体验游戏的玩家而设计的。

——"《传说》系列"的战斗系统每次都有新的趣味性呢！

其实我对战斗系统不太熟悉，但我希望像我这样不懂战斗的人也可以感受到流畅感一流的战斗。游戏中操作同伴的AI有着十分聪明的智慧，就算他们一直在玩家的身后也会十分积极地战斗。虽然只让他们战斗的话要花上一定的时间，但只要让全部战斗都换成自动的话，那么一定会胜利的。

——对，AI的确是蛮聪明的。

当然，玩家也必须要使用道具或者其他手段去帮助他们，这样才能把最终BOSS打倒，虽然还是很花时间。

——相反，如果有多个玩家同时参加战斗，那么会怎么样呢？

这次攻击敌人的连击数可以达到999COMBO之多！但这次在连击方面并不十分重视，因为角色们都有一条SP槽，如果一直让角色去攻击的话会产生疲倦而减少SP槽。一旦让SP槽为0的话，那么攻击就会落空，而且很容易被反击，并非只有不能移动那么简单哦！所以在攻击的同时也要注意休息，这就是让人最麻烦的系统了。

——那就是说一定要小心地战斗吗？

这次在战斗结束后会得到Grade点数，根据这个点数会给予战斗的评价。如果保持良好的平衡性战斗的话，相信并不会太难。但如果经常使用道具和使用晶术回复，那么Grade点数就会下降。

——提高Grade的评价，会发生什么事吗？

在游戏中是不能随便看到自己的グレードポイント有多少的。说不定玩家们所积累的Grade并不是正数，而是负数呢！其实把最终BOSS打倒并看完ENDING后就可以记录通过的存档，之后就会出现一幕让玩家们惊讶的画面！我在通关时看到这一幕也情不自禁地大喊："啊？这究竟是什么回事？"在游戏中一直猜疑"Grade点数究竟是用来干什么的？"，在通关后都被一一解开了。

——就是说，通关后有什么奖励吗？

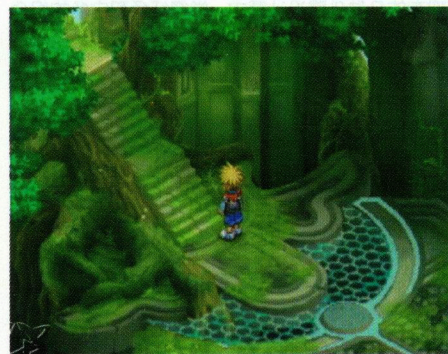
这就是游戏中的一些细微的要素，会让游戏变得更有趣。

声音和画面是"《传说》系列"的传统

——说起《传说》系列"，那么大家肯定会联想起角色们的声音，因为第一作的《传说》中就已经加入声音系统。

嗯！声音从当时SFC版的《幻想》开始就已经成为了一个传统。过去在《幻想》刚露面时我们竟然采用了ROM格式让声音播放，让不少人大吃一惊，很多人都以为"这应该是录音带编辑的吧！"

——这次的《宿命2》中，角色们真的在说话吧！



我们给声优们一共准备了5~6cm的3本剧本，而其中有两本是角色们在屏幕上对话时使用的。光是要录制凯依鲁、莉亚拉和罗尼那样的主演角色就花了近一周的时间。

——在事件中大家都在说话了，实在是令人惊讶呢！

不但角色的形象由猪股睦实小姐绘画，而且每个角色都配上各自的声优。所以当角色们逐渐出现，并与玩家一起冒险时，会有一份更亲切的感觉。这些部分就是"《传说》系列"的传统，因此这次我们以更完美的状态将其表现出来。同样因为这次的平台是PS2，所以画面的清晰度可以再次提高。

——猪股睦实小姐与"《传说》系列"的关系已经有一段历史了，究竟睦实小姐是什么样的一个人呢？

一位十分可爱的女孩子。身材比较细小，性格也很好，好像芭比娃娃一样可爱。(笑) 给人的感觉十分清纯，而且也非常热爱画画。虽然工作十分劳累，但只要看到自己的成品就会立刻消除疲劳感。

——睦实小姐是如何决定角色的风格呢？

在设计角色形象时，她会不断向我们询问有关的东西，比如角色的想法、角色的立场、女性角色的年龄、男性角色的身高等具体的数据，然后睦实小姐就开始在自己的脑海中浮现角色的轮廓。在经过一段时间的思索后，睦实小姐就会开始把所有自己想像的东西整理出来。一开始是线条，接着是外表和轮廓，然后便决定表情，最后把颜色添上就大功告成了。

——就是说，如果没有那些（外表）部分就不可能制作出整体的效果吗？

让睦实小姐选择喜欢的角色和轮廓深刻的角色可以让整个步骤提早完成。比如说没有了头部的哈罗鲁特只需"唰唰唰"几笔就可以完成了。但剩下的头部并没有那么简单……毕竟时代的设定与前作不同，作为过去时代的角色，角色们更需要一个崭新的形象。其实这个部分也全是睦实小姐的主意，因为在现代流行的装饰的腰带，而根据主人公凯依鲁父母的设定，如果继承了两位的血统的话，那么造型应该比较比较偏向于盗贼。作为女英雄的莉亚拉更是以幻想的形象出现，为了更强调这种幻想的感觉，所以选择了一种在这个时代不会出现的服饰。这种设计方法对于睦实小姐来说是一件十分兴奋的工作。

——从前作的世界开始，让玩家可以看到一个呈现出18年后的一个全新世界的形象吗？

只要玩家接触了本作，就会觉得自己连前作也玩过了，其中的奥妙之处还是等玩家自己的发掘吧！

在Namco似乎看到了新的挑战

——吉积先生的工作除了《传说》外还有其他吗？

只有"《传说》系列"而已。换一种说法吧！大概从一年前开始，不仅从开发上，甚至是《传说》产品的宣传工作也是由我自己亲自去做的。从SFC时代的《幻想》开始，我便一直在做有关该系列的事情，到现在为止已经有6~7年了。我一边在做产品的宣传工作，一边在帮助开发与其他相关的工作，那些工作其实与现在我在做的监督没有太大的分别。惟一不同的东西，可能就是要我自己去管理开发预算的工作了吧！

——吉积先生的工作中会出现一些开发与玩家间联系在一起的事情吗？

但现今为止一直都在做有关"《传说》系列"的工作，表面上看来好像有点可悲，但从更广义的角度来看，只要我肯付出这个努力，而玩家在购买前便已经感觉到"这个游戏很不错啊！"就已经足够了。所以我要让角色们一出现就能引起玩家的欢呼声、同时制作两种类型的广告、然后用音乐和世界观让玩家们得到最大的满足。我们从很早开始便请求仓木麻衣小姐能为作品唱一曲，这次终于可以实现了。这么多的提升，其目的只为玩家能在购买本作后能对下一作更加期待，同时也会愿意花上大量的时间去体验这款游戏，让他们能体验到游戏中的高潮、感动和高像素的画质。

——电视广告中，女孩子无论去到哪都不停地跑动，好像充满了无限的意为呢！

这次的电视广告分成了两个段落。第一个段落是以动画影像为中心，另一个段落则是从10月开始，慢慢变化的形象广告。在广告中，有3名女子高中生在不停地奔跑，接着她们走出了现实社会的小圈子，最后成功逃跑。在向前踏出一步的话，会否打开另一个更美好世界的大门呢？这就是广告主题要表现的东西。在广告的最后，3名女子高中生爬上金色铁网，然后向天空中飞去，想像这就是整个广告的高潮部分。女子高中生是由16、17和18岁3名演出的，在录制当日，她们真的从早上6点30分一直跑到黄昏的6点30呢（中途几乎没有休息）！但最后依然还十分充满活力！（笑）

——这也是托电视广告监督的福啊！看来游戏监督的工作真的十分广泛。



不过这些是根据所在公司决定的。Namco的监督制度是从昨年的5月份实施的，每个监督都有自己的立场，什么是必须去做，什么事不可以去做，这些都在脑海中支离破碎的意识。对于我来说，并不是那种要在开发的现场制作软件的角色，所以我囊括了开发与设计这两项工作来做。不过总的来说，我在宣传和市场调查的工作上付出的部分还是比较多的。每次还要管理所有的预算，这让我更觉得自己是一个电影监督。特别是在制作本作时，从店员们的谈话中还提及了不少售卖的方法、预约特典的内容和广告等事宜。当然还包括昨年的东京电玩展。

——游戏开发的规模越来越庞大，要统一意识实在是不可能实现的事情。制作者、售卖者与宣传者的意识都存在了不同形式的差异。日本的Carlos Ghosn把开发、贩卖和宣传都交给同一个小组去策划，Namco会否采取这样的做法呢？

Namco拥有很大的潜力，但我想这其中也有一些我们不能好好发挥的地方。过去的Namco就拥有着一股十分庞大的力量，这些完全可以从开发者和制作小组的素质中看出来，厉害的人实在太多了！如果让他们各自发挥自己的实力，可能会在途中发生很多错误。这次增加了监督制度，其实也起到了巨大的作用。每个月得到的收入就间接换成自己的责任。所以我们一定会继续把工作做好，让玩家们能玩到更有趣的《传说》作品。



《Kunoichi 忍》开发者访谈

译 猫太



金泽浩隆
KANAZAWA HIROTAKA

SEGA WOW公司《Kunoichi 忍》的设计负责人。
主要的经历
1996年加入了SEGA。作为CS2的设计师制作了SS《ADVANCED WORLD WAR 千年帝国的兴亡》，SS《J联盟创造职业球会2》等等。后来在OVER WORKERS公司制作了DC《永恒的阿卡迪亚》的世界地图。现在是《Shinobi 忍》与《Kunoichi 忍》的设计负责人。

SEGA的游戏制作人当中，是由哪些人想出什么样的东西，制作出SEGA的游戏呢？
这里要告诉大家的是由于每个游戏制作人独有的思想和创意力而在开发游戏中所发生的故事等平常听不到的故事。

《Shinobi 忍》的关键词是"日式兴趣"

——曾经玩过什么样的游戏？

我第一次玩的游戏是《小蜜蜂》，但是比起游戏我还是更喜欢绘画，所以慢慢地离开了游戏。我从中学开始绘画，真正想成为画家时已经是高中三年级的事情。接下来我再一次和游戏接触是在游戏厅看到《VR战士》和《VR赛车》的时候。当时我发现原来游戏也有那么厉害的表现力。虽然还不完善，但毕竟画面是立体的。而我在大学学的就是"立体"，就是把铜板或铁板溶解，之后就用它们制作金属雕刻之类的东西。所以当时看到游戏中的"立体"，让我受到了很大的冲击。所以后来在我的职业选择栏中加了一条"游戏业界"。



——加入SEGA后，都有哪些在《Kunoichi 忍》之前参与过的游戏？

我是1996年加入SEGA的。当时我在"CS2"上做设计师。SS《ADVANCED WORLD WAR 千年帝国的兴亡》的地图制作是我第一份工作。接下来是《J联盟创造职业球会2》的画面设计，DC版《永恒的阿卡迪亚》的世界地图和一些迷宫等USER INTER FACE的制作。在DC的《永恒的阿卡迪亚》中我还担任过海外版的制作，所以从1998年到2001年一直涉及到了《阿卡迪亚》，接下来才是《Shinobi忍》。作为设计负责人，我首先统一了整个游戏的世界观。还设计了很多游戏中出现的符文。不过最感兴趣的还是"日式兴趣"的理念部分。这个东西很难用语言来表达——未来的世界里有忍者登场，有竹林、还有寺庙，甚至还有未来研究所……

包含游戏性的设计

接着在《Shinobi忍》，《Kunoichi 忍》中也担任设计负责人吗？

这次的品质控制工作交了给其他人去做，而我最重要的任务就是要集合30多名的设计师。

——这次的概念是什么？

是"更加逼真"。前作的设计中有些部分觉得太陈旧了，虽然时代背景也有所影响，但我不想再沿用这种落后的风格。这次的时代设定和《Shinobi 忍》相同，是同一个世界，但是为了让玩家在感觉上更接近于现代，所以背景设定为被破坏的城市、地下铁、建设中的高层楼、飞机上等等。"让游戏世界更接近于现实"，这就是这次的概念。

——把主人公设定为一名叫"绯花"的女忍者，这是为什么呢？

我想有不少男性游戏开发者都比较喜欢让女性角色当游戏主人公吧！（笑）但是也有着这样的迷信：如果是女性角色成为游戏主人公，这款游戏会卖不出去。所以在游戏中很少能看到出现女性主人公。到底我们这次还是破了戒，让女性角色成为游戏的主人公。看来大家想让女性角色成为主人公的愿望不能轻易破灭啊！其实在推出《Shinobi 忍》以前就有人提议让女性角色当游戏主人公。

——设计的时候有哪些地方需要特别下功夫？

除了设计以外最重要的就是"如何去做富有游戏性的设计"。我觉得含有游戏性的设计是作为游戏设计师最基本的工作。我作为设计师最想让玩家欣赏的就是"虽然很有女人味，但是很酷"，"头巾的动作"，"静和动"这三点。

——"虽然有女人味，但是很酷"这句话具体表现在哪个部分？

本作和前作相比，空中的动作有所加强，再结合了女性的跳舞般的优美动作。我想这两个要素的组合应该会迷住不少玩家的心。然后特意区分了女性般的动作和攻击时耍酷的姿势，故意把绯花的衣装变成红色和白色，这都是通过设计过程中得到的启发来做决定的。在现有的几种外观设计图中，觉得红色和白色的组合是最夺目的。还有一个原因可能就是另一个角色"乔·武藏"，可能是因为当时有着"忍者最适合的服装就是白色"这样的想法吧！

——"头巾的动作"当中，讲究的是哪些部分？

《Shinobi 忍》的围巾和《Kunoichi 忍》的头巾的设计者都是我。因为玩家对《Shinobi 忍》的围巾评价不错，所以打算在本作中再次加入。只是如果再像《Shinobi 忍》那样做成两条线的话，没有什么创意。所以设计绯花的头巾时把飘动的动作设计成像羽衣般的动作去表达。不管是围巾也好头巾也好，重要的是设计时不要让玩家把它当成一个纯粹的个体，要让玩家用特定的角度去看，这也是设计过程中很重要的一个部分。这就是刚才说的"富有游戏性的设计"。

——"静和动"具体来说到底是什么意思？

可能有些玩家觉得绯花跑得太慢了，但是有跑步这一个动作使得我缘的移动变得更快。走路和跑步时有轻快感的话会使攻击更有力度。我觉得本作的操作性很好，希望玩家操作绯花时应该要好好感受本作轻快的操作性。

——可不可以给购买了《Kunoichi 忍》的玩家们说一句话？

我想玩家如果长时间在玩《Kunoichi 忍》这款游戏，会感觉到自己的水平在不断地进步。其实我并不擅长玩游戏，但是最后也通关了（以Normal难度），而且现在还能够使出很多精彩的动作。提高了操作水平后你就会觉得你会希望拥有更高的技术，相信每个大家都能找到这份"上瘾"的感觉。

——最后，请问今后打算制作什么样的游戏？

当初参与《永恒的阿卡迪亚》制作世界地图的时候觉得自己竟然能够创造一个世界而骄傲！现在的大多数游戏都在追求现实中的"真实"，比如画面做得更细腻等等。但是我想做的不是这样的"真实"，而是用自己的双手来制作一款游戏中所有的世界，这就是我想做的游戏。感谢每个喜欢《Kunoichi 忍》的玩家和给予SEGA的支持。



《鬼武者3》制作者访谈

译 猫太

初代《鬼武者》开发结束时已经决定好系列故事的结局

——首先祝贺《鬼武者3》（以下简称3）的圆满结束。祝贺您！

稻船敬二（以下简称稻船）：谢谢！

——听说这次的《3》是“《鬼武者》系列”信长三部曲的完结篇，在制作过程中和《鬼武者》,《鬼武者2》相比比较吃力的地方有哪些？

稻船：由于开发期间后半期的进程十分顺利，所以并没有出现什么太辛苦的地方。但是开发初期要把游戏引擎从头开始制作，所以……可能这段期间是最艰难的时候。另外请来让·雷诺扮演游戏角色的部分也吃了不少苦头。

——本作的时代背景是从战国时代的日本和现代的法国展开的战斗，那么是先有这样的设定后才决定请让·雷诺扮演雅克的吗？

当然是先是设定时代背景。不过当时在设计角色时雅克并不是现在的这个外形，而是决定了给让·雷诺扮演游戏主人公之后才决定了雅克的外形。

——那么“经过两个时代展开战斗”这样的设定是很早就被决定下来的吗？

稻船：是的。准备开始开发《鬼武者2》的时候，准确地说是在《鬼武者》开发刚刚结束后就已经定下来了。

——这么早就定下来了？

稻船：做完《1》后就开始想“最后还是超越时代能更好一些”，于是便摆脱了“因为主人公是武士，所以时代设定只能这么表现”的想法。所以在《2》中加入了一些相关的内容，最后在《3》中就索性加入了时空转移的要素，这样就可以把3作连结在一起了。

——那么本作还是三部曲的终结篇？

稻船：是的。《3》的主题是左马介如何去了断和信长的战斗，但是信长经过9年的时间获得更加强大的力量，即使左马介和十兵卫联手也未必能打过信长。所以就从法国请来了让·雷诺帮助左马介打败信长。这就是我们当初的想法。

——雅克的武器“鞭子”是开发初期就已经定下来的吗？

稻船：当初提案了很多种武器，但是始终不知道用哪一种武器才好。从法国军人雅克的身分来看，很自然地会用手枪，但是《鬼武者》的主要乐趣就在于“斩”的爽快感，而使用手枪就不能体现出这样的爽快感了。最后和制作人员不断讨论，最终决定用“鞭子”来体现其爽快感。

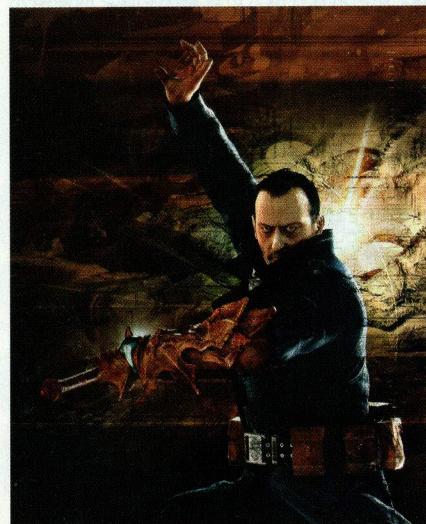
——结果枪就继承给女主角的身上了？

稻船：在决定了雅克武器后又想到既然很多剧情都有拿出枪的场面，如果完全不使用枪会不符合现实，所以就加入了用鞭子将敌人绑起来，再开枪的动作要素。后来还想加入一些有现代感的部分，想想本来《鬼武者》就是从《生化危机》派生出来的一个作品，所以就加入了女主角使用枪的设定。但是用枪也能使用“一闪”，保留了《鬼武者》的特征。

经过两年半再次回来的《鬼武者》全新的魅力

——重新制作游戏引擎，原因是什么？

稻船：其中一个原因是要改进和加入了新的要素，另一方面就是强调游戏画面。直到《鬼武者2》为止，游戏背景都是一张贴图，由于玩家，尤其是海外的玩家热烈要求全3D化的游戏画面，再加上制作小组中也有同样的想法，所以就决定制作全3D化的游戏画面。《鬼武者》和《鬼武者2》都因为时间太紧，没有太多的时间去修正。如果第一次吃一样很好吃的东西，就马上想继续想吃，但是吃到第2第3次时就想要隔一段时间再吃。所以我们在制作第一作和第二作时相隔的时间不长，而第三作就隔一段长时间再推出。



——的确玩游戏的时候发现背景变成了全3D化，视角的自由度也改变了不少。

稻船：不是我们不让玩家随意改变视角，而有些部分刻意不去让他们改。因为在《鬼武者2》中，如果玩家发现视角不恰当的话就会换位置，换成一个视角比较好的场地去战斗。战斗时选择一个对自己有利的场地，我觉得这也是动作游戏的一个重要要素。《3》为了保留这些要素，所以就有些场地可能视角不太好，只要玩家稍微移动一下就可以更换不同的场地战斗。

——本作作为系列第三作，难度方面调整得怎么样？

稻船：这次增加了一些难度。《鬼武者》和《鬼武者2》是为了初学者也很容易融入到《鬼武者》世界，所以特意降低了游戏难度。因为主演是金城武、松田优作这样著名的人物，所以平时不玩游戏的人也可能会尝试这款作品。但毕竟本作是系列第三作了，为那些玩过前两作的老玩家着想，于是调整了难度。一闪输入的时机也比前两作变得更短，相反，能使出连锁一闪时就会获得更大的爽快感。

——加入了魔空间的分歧，修炼之房也增加了其他要素呢！

稻船：隐藏要素的“平八无赖传”的难度设定很大，相信耐玩度很高。还有经常听到有抱怨前两作的游戏时间太短，所以这次设定的游戏流程稍微长了一些。如果是第一次玩，恐怕在10个小时以内都不能通关。

对两名鬼武者的印象

——这次和让雷诺一起合作感觉如何？

稻船：第一个印象就是——果然是专家级人物！这次合作的内容主要是配音和动作捕捉。因为对他来说是第一次的动作捕捉，所以刚开始时就给他说明关于动作捕捉的事情。他很容易就领会了要领，马上就开始投入了动作捕捉的工作。让·雷诺的年龄比较高，所以担心他能不能适应，但直到最后他一直大批很认真地投入到游戏中去，不愧是一名专业演员。

——和金城武是第二次合作是吧？

稻船：金城武懂日语，和他沟通是件很容易的事情，而且他也很喜欢玩游戏，很愿意跟我们合作。和他一起工作觉得很轻松。

——听说这次改变了配音的方式，具体来说是怎么样的改变呢？

稻船：金城武抽不出太多的时间，所以配音演员只能一个一个单独地进行配音。虽然几个人互相同时配音的话能了解对方的心情和当时的气氛，但是一个人配音的话却不行，到最后发现这种方法效果不是很好。

今后的“《鬼武者》系列”

——本作是三部作的完结篇，那么“《鬼武者》系列”就到此结束吗？

稻船：这个问题可能不少玩家会有误解。虽然本作是三部曲的完结篇，但谁也没有说《鬼武者》是只有“三部曲”的作品。

——嗯！的确是。但到结局时总觉得这样的结局是意味着故事并没有结束，好像还有另外的故事似的。

稻船：如果到此结束的话太对不起《鬼武者》FANS了。但是信长篇的确是到此为止，看到结局就知道，和信长已决胜负了。

——刚才也说过了这次难度有所提高，那么如果是从《3》开始接触“《鬼武者》系列”的玩家，会不会觉得难度太高了？

稻船：我建议这样的玩家不要犹豫，直接从“简单”模式开始玩。“简单”模式还比较容易发出一闪，乐趣多多。或者玩《3》之前先买前两作熟悉一下，然后再……

——这也是一个好办法（笑）那么最后请给玩家说一句话。

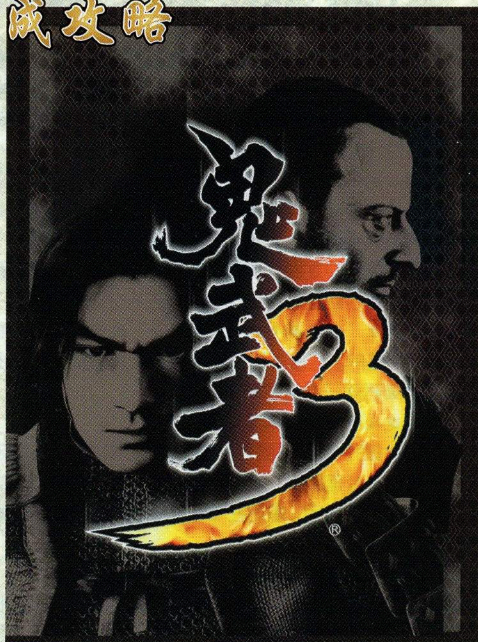
稻船：终于到了《鬼武者》信长三部曲的最后一作。在制作过程中每一名制作人员都下了不少功夫，和前两作相比有着革命性的改进。所以希望各位玩家尽量玩透这款游戏，这样我们也才有成就感。

文 潜行者 编 纱迦

幻魔征伐之道

鬼武者 3		CAPCOM	ACT
PS2	鬼武者 3	2004 年 2 月 26 日	日版
	1 人	379KB 以上	6980 日元
	无对应周边		推荐玩家年龄: 15岁以上

《鬼武者3》"鬼难"难度一闪模式
"一闪·光速·探索·修罗"四称号达成攻略



前言

虽说是"鬼难"难度外加一闪模式，其实倒也不必一开始就从这个难度开始挑战。因为"难"难度的敌人分布和"鬼难"难度大致相当，一闪判定持续时间也介乎"普通"难度与"鬼难"难度之间，未曾挑战过鬼难一闪的玩家不妨先行尝试"难"难度来个阶段性适应训练寻找感觉培养情绪，此谓之循序渐进。同理，初次挑战的玩家大可将"光速"这个称号暂且略过，先熟悉流程，锻炼手感，待到一闪判定抓得十拿九稳以后再来挑战亦为时不晚。这"光速"称号不过是锦上之花，而非雪中之炭。

因此笔者将挑战步骤分为四个阶段，首先是在"难"难度下取得"一闪·探索·修罗·鬼武者"的称号，而后即可尝试挑战"鬼难"难度的"一闪·探索·修罗·鬼武者"称号，过得了"鬼难"难度的一闪修炼，再去拿"难"难度下的黑羽织理应不会再花费太多的时间了，如此一来"光速"称号自然也就入手了，其后的目标自然便是鬼难一闪下的"一闪·光速·探索·修罗·鬼武者"称号了。如有玩家在完成第二阶段之后觉得所谓的鬼难一闪不过如此，大可跳过第三阶段，直接越级挑战最终目标。

想来各特殊称号的达成条件诸君早已知晓，是以于此就不在浪费时间再作讲解。既然是一闪模式，那"一闪"称号自然已是囊中之物；"修罗"称号亦不过是三千魔斩罢了，在安土城外随便闪个二三十分钟也是唾手可得；"探索"称号虽略为繁琐，但只要照着各种攻略按图索骥，想来亦非难事；惟有这"光速"称号颇费思量，然则只要事先将完成各场景流程所需时间测算妥当，再辅以"塞夫雷德大法"(编注：此即为 SAVELOAD 大法之音译也)，五小时的时间限制对玩家而言自是游刃有余。即便如此，玩家仍需调整好心态。游戏么，娱乐而已，没必要非要达成什么目标，正所谓"胜固可喜，败也欣然"。说是挑战，亦不过是为了更多地挖掘游戏中所蕴涵的乐趣罢了。即便无法达成"一闪·光速·探索·修罗"四称号也无须介意，毕竟游戏的乐趣大多来自过程，而非结果。闲话少说，这就切入正题。

编注：鉴于各地对各种幻魔的称谓都没有统一的标准，多是笼统地以外型来命名，诸如"四脚"、"忍者"、"巨剑"、"大猩猩"之类，如此一来当遇到某些外型相似的幻魔时在表达上就有可能出现歧义，为了避免表述不清给读者造成无谓的困扰，在本文最后将会为大家献上全幻魔图鉴。

一闪

既然是一闪模式，在这里笔者便先简述本人对《鬼武者 3》中一闪判定出现时机的理解。有很多玩家都认为一闪判定的时机是在敌人击中玩家所控角色的一瞬间，实则不然。例如森兰丸的跳斩，玩家大可不必等到其击中左马介的瞬间格挡，待光轮出现以后再顺势以"弹一闪"反击，而是在其跃起时即作左右移动，使其刀势落空，然后出刀闪之，此谓之"避一闪"。如此一来"瞬间命中说"自然就无法成立了。也就是说，左马介虽不在森兰丸的攻击范围之内，但是森兰丸却在左马介所持武器的一闪判定范围之内。是以关于一闪判定时机的正确理解，笔者认为应该是在敌人特定的攻击动作中特定的一段时间内，只要敌人在玩家所控角色所持武器的一闪判定范围以内，即使其不在敌人的攻击范围之内，出刀亦可形成一闪。



这样一来又出现了第二个问题，那就是所谓特定动作的特定时机，是指敌人出刀时还是发力时？比如刀足轻有一招举刀向前奔跑一段距离之后原地站定缩肩曲肘伸臂再一刀直劈下来，这一闪判定是在那缩肩曲肘之时还是这振腕落刀之际？前者是蓄劲发力的临界点，而后者则是刀光乍现的爆发点。再比如布雷因斯坦有一招机翼挥舞数周后向前撩出的招式，它的一闪判定时机是出现在开始挥舞机翼时(此时业已出现攻击判定)，还是出现在机翼挥舞至最后一周翼端朝下与地面成直角时（此时便是力量爆发的瞬间）？玩过一闪模式的玩家想必早已知道正确答案正是后者。所以玩家在面对敌人时大可不必拘泥于正面交锋，因为即便是在敌人力所不能及的地方，照样会有一闪判定出现，而这便是"避一闪"的基本原理。然则在笔者看来，所谓的"避一闪"多少有些画蛇添足的意味。如若玩家在敌人进攻意图初现之时便抢先站在其武器攻击范围所不能及的位置，此时便已立于不败之地，那么又何须等到对方招式施展出来时再慌忙躲避？如果对方意图明显，或者动作迟缓倒也罢了，倘若遇到敏捷灵巧的速度型幻魔，那玩家又当如何是好？

也许有些玩家会问："为何左马介在即将被敌人击中时出刀仍然会出现一闪判定，其发力的瞬间不是早已逝去了吗？"没错，这种情况是经常出现，比如多鲁多的袈裟斩，一闪判定出现的时间在其挥舞大剑至身体右侧三点钟方向时，但是如果此时左马介站在其正前方，那么玩家就会发现当剑刃落至左马介肩部时再出刀照样会有一道耀眼的白光将对手撕裂。那是因为一闪判定并非稍纵即逝的，而是会随着难度的不同而持续一定的时间。也就是说，在"普通"难度下，一闪判定存在的时间段足以持续到左马介被击中的瞬间，而这同样是"瞬间命中说"之所以出现的一个重要原因。但是换作难或者"鬼难"难度，一闪判定时间随着难度的提升而逐渐缩短，到那时玩家若是还想等到被击中的瞬间再出刀就是犯了经验主义的错误了。

一闪本不繁杂，怎奈误解者甚多，正所谓"差之毫厘，谬以千里"，也难怪众多玩友叫苦不迭了。然则倒也不能说"瞬间命中说"全无道理，毕竟这套理论在解释"弹一闪"时还是能够成立的。既然弹回对手的武器，必然要

与其兵刃相交，那么我方自然要身处对手的攻击范围之内了，不然从何“弹”起？“弹一闪”虽不如直接一闪来得灵活多变，却由于其安全可靠的特性，反而更为简捷实用。玩家既无须费心闹神地猜度敌人可能的攻击方式，亦不必来回奔跑料敌之先抢占位置，静等刀剑临头，见机格挡便是。正所谓“他强任他强，清风拂山冈，他横任他横，明月照大江。”不过只可惜在鬼难一闪里，“弹一闪”能用到的机会实在是不多，好些BOSS都没有弹一闪判定。而入手黑羽织之后，寻常幻魔更是只需轻点□键即可解决。但见玩家在数道白光之中闪得不亦乐乎，谁还有闲工夫来陪你练什么“泰山崩于前而色不改，麋鹿兴于左而目不瞬”。

修罗

虽然本作中的魔空空间由前作的41层增加到了99层，每层幻魔的配置无论质还是量皆有所提升，然而到最后我们还是很沮丧地发现单凭这些幻魔，再加上沿途遇到的那些，是无论如何也凑不齐3000这个数量的。或许玩家可以依靠反复进出魔空空间某些幻魔数量较多分布较为密集的区域来快速有效地累积杀敌数，但这样一来另一个问题就出现了，那就是时间！笔者曾经测算过，在本能寺的魔空空间内杀敌，以“鬼难”难度为例，大致是每分钟三十只。而正常流程的杀敌数多半在一千八百体左右，也就是说如果要达成“修罗”称号，至少要在魔空空间内耗费四十分钟，这在时间极其紧迫的鬼难一闪模式里简直就是无法接受的。倘若将屠杀地点换作安土城前那片广场，要达到一千二百体的杀敌数，二十分钟足矣。然而若是如此，那风险就要大得多。纵使挑战者们早有为达成目标而随时准备读档重来的觉悟，在死亡边缘挣扎将近二十分钟的惊惶与无助毕竟不是他们所能想象得到的。所幸风险虽然无法避免，但是将其降至最低程度却是有可能的。接下来笔者将要讲述的便是如何在修罗炼狱中艰难求生的经验之谈。

想必诸君在鬼难一闪下能够平安无事地来到安土城前，皆是拜黑羽织所赐。如若不是，那好吧，这位仁兄大可将这篇攻略撕下揉作一团扔到废纸篓里去了。黑羽织虽然便捷好使，但是却有个地球人都知道的致命缺点，那就是按现有体力的50%自残。好在从一闪发动到命中敌人这段时间内雅克是无敌的，所以从理论上来讲只须连续按键便可将这无敌状态一直保持下去。但是可惜，这只是理论而已。

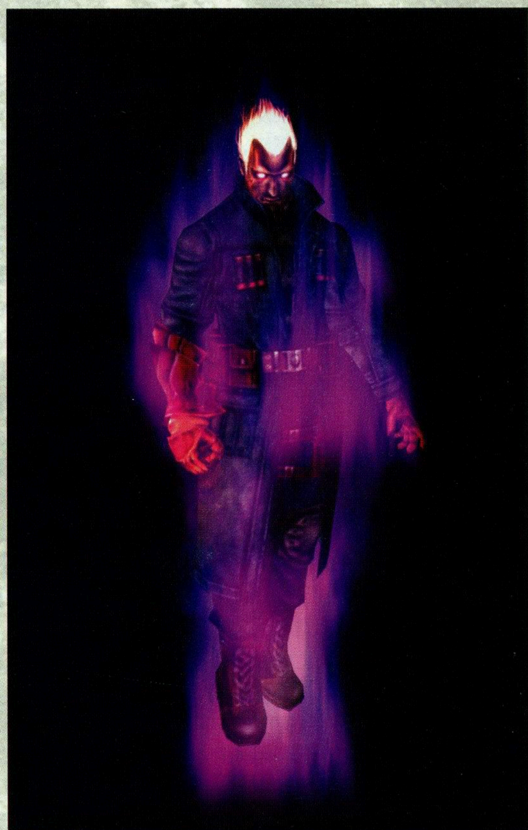
难道果真无计可施了吗？非也非也。为了避免被弓足轻捡个现成的便宜，我等便得先寻个没有弓足轻的安全区域。第一道哨卡前的广场就别指望了，那儿虽然没有弓足轻，但箭雨却未曾片刻消停过。第二道岗楼前的高台不错，仅有四只弓足轻，右边两只任君鱼肉，左边岩壁上的那两只用雷闪枪的战术轮轰上两记就搞定了。至于收招动作，那是无法取消的，不过所幸我们可以降低这个动作的出现频率，那就是使用溜一闪，亦称蓄力一闪。因为溜一闪从第一闪开始到最后一闪结束整套动作是一气呵成的，所以收招动作也由七次减少至一次，风险大为降低。如果玩家在选择一闪目标时更为靠近刀足轻的配置不是那么密集的区域，那么就有充裕的时间赶在残余的刀足轻接近雅克之前完成收招动作，从而躲避边蓄力伺机发动下一次溜一闪。如此一来便只剩下鬼兵干扰的问题了，只可惜鬼兵不受雅克指挥，玩家力所能及的也只是尽可能不要往鬼兵聚集的区域跑，即使要过去，也要事先选好切入的角度，以免陷入绝境。最后顺带说一下视点问题，如果玩家不幸跑进视线死角，那么此时不要惊慌失措地放开□键往外跑，因为很有可能从屏幕边缘陡然刺出一把刀害了雅克的性命；也不要一味严防死守坐等鬼兵的救援，要知道这可是一闪模式，鬼兵即便来了也不会帮玩家击退幻魔，反倒会使雅克陷入绝境。此时玩家惟一能做的就是边连按□键边祈祷周围的幻魔没有那么密集，让雅克有足够的时间完成收招动作。不过就算天父没有听到玩家的祷告也没有关系，毕竟求人不如求己，至少你还有五颗紫魂和两个身代りの木札。如果复活了三次还无法撑到二十分钟的话，那就很有必要检讨自己的操作技术了。



顺道与诸君分享三点小小的心得：一、雷闪枪的攻击范围最广，因此一闪时可以击倒更多的敌人，大大提高杀敌效率，本人的最高记录是一枪扫倒四只刀足轻。同时在使用溜一闪时安全系数亦会有所提高。假设不远处有一群幻魔，约莫有十五六只，玩家手持冰碎球发动溜一闪冲将过去，一锤一个，一轮连闪下来不过七只；即便换作炎蛇剑，成效亦不见得有多显著，总还有些个漏网之鱼，介时若是稍有不慎，那可就呜呼哀哉了。雷闪枪固然不能保证全歼群魔，然则能多杀一只便少一分风险，何乐而不为呢；二、边移动边蓄力的情况下□键绝对比R1键好用，无论是移动速度还是控制转向，前者都要便捷得多。尤其是在被幻魔包围时，按住R1键移动定然行动缓慢，难免会给敌人可乘之机。当陷入重围而蓄力未达三段时被迫以一闪突围，那先前蓄力所耗时间自然就浪费了；三、除非能够确认周围十尺之内没有幻魔，否则不要吸魂。即便要吸魂，将体力回复至两成左右足矣，那是给雅克未能闪到幻魔时保命用的，即便是“鬼难”难度，刀足轻一刀也不可能砍掉雅克初期体力值的20%吧。

羽织

正如某位网友所言，“拿不到黑羽织，这鬼难一闪就没有再硬撑下去的必要了。”对这句话笔者自是心有戚戚焉，由此亦可见黑羽织的重要程度。但是若要达成“光速”称号的话，橙羽织、黄羽织与紫羽织也是必备之物，此三者在BOSS战时皆能发挥相当大的功效。赤羽织虽然用处不大，但是在巴黎圣母院地下通道积累赤魂用以升级红具足时还是能起到些效果。白羽织在冲“光速”的过程中可以说完全被人无视了，因为没有人愿意把时间浪费在原地呆立不动以回复体力上，更何况在装备黑羽织的情况下再多的体力几道白光之后就消耗殆尽了。但对那些初次鬼难一闪通关的玩家而言，依靠白羽织将回复道具节省下来用来BOSS战时倒也不失为稳妥谨慎的打算。青羽织在鬼之笼手等级不高时还能尽点绵薄之力，待到黑羽织入手就被彻底无视了。绿羽织在一闪模式下全无用武之地，顺手拾起，聊以充数。



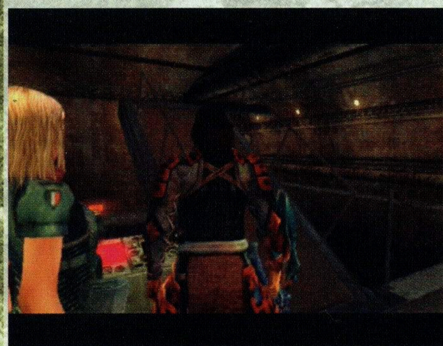
说是三十六颗木灵，其实真正用得上的不过二十八颗，分别是青羽织与赤羽织各两颗，黄羽织五颗，橙羽织和紫羽织各六颗，黑羽织七颗。白羽织与绿羽织可有可无。说到木灵配给，通常情况下笔者都是先装备青羽织，使得雅克在琉璃堂与玛塞拉斯析的战斗中能够安全快捷地吸到赤魂，为其后升级笼手作好准备。此后一路无事，直至巴黎圣母院地下通道时才换为赤羽织，在冥界走廊（即Y字型走廊）闪巴兹闪个二十来分钟便足以将红具足升至MAX，其后的一闪修炼就要轻松得多了。到达海底神殿完成一闪修炼得到黑羽织之后当然是第一时间装备了，直到雅克对卡特鲁德时再换成黄羽织，鬼武者变身之后再以连续攻击次数最高的雷闪枪一阵狂戳猛刺，击出数股姹紫嫣红花团锦簇的魂魄，吸收后体力鬼力皆可回复，接下来又是战术轮连放，待将其头部铠甲击落以后即可准备用一闪完成最后一击了。而在圣米歇尔山

修道院入手紫羽织和橙羽织之后，接下来的BOSS无非是先装备紫羽织一阵狂轰滥炸，鬼力耗尽之后再换上黄羽织利用鬼武者变身的无敌时间痛殴BOSS顺便补充鬼力，其后再换回紫羽织继续踏血，最后利用橙羽织窥探BOSS的体力并伺机一闪，不外如是。至于白羽织和绿羽织，临到最终战前存档时再将木灵装上也不迟，反正都是"装之无用，弃之可惜"的鸡肋道具。

强化

若不是开启巴黎圣母院门外的幻魔封印必须将天双刃强化至LV2，那么之前所用时间必然会为之大大缩短；假如"鬼难"难度下幻魔的攻击力没有那么可怕，自然亦无须在一闪修炼前将红具足强化至MAX了。正因为有这两项限制，所以流程初期练级场所的选择就显得相当重要，不但可以减少游戏时间，还会使得流程初期的战斗变得更加轻松。同时装备强化的先后顺序也会影响到玩家在各阶段的战术安排，间接地使得游戏难度产生变化。虽然在"鬼难"难度中防具的强化是理所当然应该首要考虑的，但某些时候优先强化其他装备反而能够起到节约游戏时间的作用。而武器的强弱在一闪模式下虽然没有实质的差别，但在某些情况下使用特殊的强化步骤亦能起到事半功倍的效果。在此笔者遂将自认为还算高效的强化步骤与诸位分享，以供参考。

流程初期自然是先强化天双刃，只可惜挑战者们要达成"光速"称号，故不能将时间浪费在佐鲁姆之些低级幻魔身上。因为凯旋门内螺旋楼梯最低层的那场强制战太过凶险，稍有差池即可使得玩家先前的努力付诸东流，因此即便是要练级也要等到那场强制战结束之后。然则随后便是对布雷因斯坦的BOSS战，其间自然无暇练级。下水道太过狭窄，不利与多数敌人周旋，米切尔这累赘也在一边碍手碍脚，着实不是练级的理想场所。所幸在剧情切换至巴黎圣母院时，在左马介获得"下水エリアの键"的区域内玩家会遭遇到数只巴兹+该蓝的组合，装备赤羽织以后干净利落地解决掉翻滚冲撞而来的巴兹后，放任该蓝将赤魂吸收后再伺机一闪，享受一次性获取大量赤魂的成就感。即便是在无视所有敌人的情况下亦可在到达巴黎圣母院时积攒到三千多的赤魂，随后再在上述区域进出两三次，即可将赤魂累积到将天双刃强化至LV2的六千赤魂。这样不但省下了先前浪费在佐鲁姆这些低级幻魔身上的时间（其实巴兹也是低级幻魔）而且更加安全——谁都知道翻滚中的巴兹无论在什么难度下都是最好闪的幻魔。



但是在此之前还是让我们来看看雅克那边的情况吧，在比睿山即便是一路狂奔，在进入琉璃堂之前多少还是能积攒些赤魂的，与左马介相遇时的那场强制战，以及后来遇到的巴兹+该蓝的组合，两千赤魂总该有的吧。在破坏玛塞拉斯枢的盾牌之前利用"鬼缚"加手枪连射也能打出不少赤魂，打两轮吸一次，如此反复单是靠COMBO就能吸到两千多赤魂了，结束战斗以后还能吸到一大团，最起码五千赤魂是没问题了。待到界之町后便将这五千赤魂注入笼手之中将其强化至LV2，如此一来在海边窄道处拦住道路的嘎枪便可用"鬼缚"拎起来甩到一边去了，毕竟在获得黑羽织之前雅克都是以战略回避为主的，无谓的战斗能免则免，实在避不开亦只能出此下策。

而后一路无事，直到左马介来到巴黎圣母院地下的传送之间门外，以此时的LV1红具足进去拼两只多鲁多外带一只无法弹一闪的多鲁迪基奥着实有些风险，如果没有五颗紫魂护身的话还是先在外面的冥界走廊闪几只巴兹和多拉巴兹攒点赤魂将红具足强化至LV2再进去吧，八千赤魂足矣。如果觉得岔道左端的那只多鲁多碍事的话，那么就先用弹一闪将其解决掉，以后再进出此区域就不会再看到它了。解决掉传送之间的敌人以后再装上赤羽织闪个十来分钟吸收到一万五千赤魂将红具足强化至MAX就可以去海底神殿挑战一闪修炼了。

获得黑羽织以后先将雅克的防具强化至Lv2吧，而后根据武器的攻击范围依次强化雷闪枪、炎蛇剑和冰碎球，全部升级至LV2以后再将防具强化到MAX就可以去料理卡特鲁德了。因为魔空空间内的幻魔被击倒后出现的赤魂远没有在外界来得多，所以不推荐在魔空空间内练级。进入青龙之门以后的L型通道是个不错的练级场所，只可惜出现的幻魔等级太低，相比之下船着场出现的幻魔无论质量都有所提升，一轮连闪下来吸上四千赤魂不成问题，重点推荐！至于左马介那边，还是优先强化空牙刀吧，毕竟后面的布伦动物园有个需要LV2空牙刀才解得开的幻魔封印。而且在左马介所获得的武器里面空牙刀的攻击范围是最广阔的，当遇到威基这种常悬浮在低空的幻魔时其长度优势就体现出来了。等空牙刀强化至LV2以后武器部分即可无视了，重点强化笼手，务必在离开海底神殿前将其强化至MAX，这样才能以"溜一闪"快速解决基尔丹斯坦。

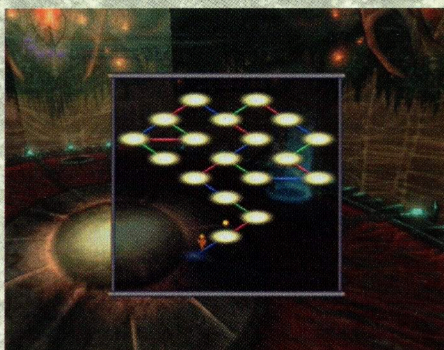


米切尔在巴黎圣母院及布伦动物园所获得的赤魂建议传送到雅克那里，因为雅克篇所遇到的幻魔较少，再加上在得到黑羽织之前都是连逃带躲的，是以一路上吸取到的赤魂着实不大够用，有了这一万多赤魂就足以将笼手强化至LV MAX了，这样就不用担心该蓝将魂抢走了。武器方面则优先强化雷闪枪，为后来的安土城混战作准备，通常情况下在进入魔空空间之前雷闪枪就应该强化至LV MAX了，而在离开修道院时炎蛇剑也应该完成强化了，其后再加上在琵琶湖冰原和鬼屋敷吸取到的赤魂，在奉玉之间的破魔镜处就应当完成所有装备的强化了，即便赤魂不足，也可在安土城前吸得盆盈钵满，只是不推荐这种临阵磨枪的应急之策罢了。而左马介篇就没这么多讲究了，尽快将空牙刀强化至LVMAX就是了，因为在流程后期威基这种幻魔会频繁出现，对于悬浮在空中的他们，天双刃等武器的攻击范围太狭窄，以致于在装备了黑羽织的情况下即便作出了一闪的动作也闪不到它们，而若是用弓箭迫使其降下再接一闪，又着实有些麻烦，还是直接用空牙刀的优势将其在空中闪死更为便捷。

魔空

曾有网友向笔者抱怨："既要达成光速又要魔空制霸，此鱼与熊掌，实不可兼得也。"笔者笑曰：""鬼难"难度纵有魔空空间九十九层，然则若是只为那区区一百点道具点数，必经之路不过六十余层罢了。只须事先将那传送顺序默记于心，临到战时，自是乘风顺水一路畅通。"说到这魔空空间的诸多好处，首先便是这毗沙门剑与那鬼无双。此二者纵使是在鬼难一闪模式中亦有大用，待容后再表。其次则是魔空中数不胜数的回复道具，即便是为了达成光速称号而不得不舍弃些个丸药剧药超鬼药，其余的部分也足够玩家在最终战时挥霍了。而后才是那赤魂的聚集与杀敌数的累加，至于那一百点道具点数，不过是无心插柳的产物罢了。

闲来无事，遂将那六十余层必经的魔空空间内所能获得的道具清点了一番，共计丸药五筒、秘药四瓶、剧药两瓶、大鬼药一瓶，此外还有身代りの木札两个。忍痛割爱的则有丸药三筒、超鬼药和剧药各一瓶，但所幸以此为代价节省了至少二十分钟的游戏时间。此外当两名主角来到本能寺本堂前时，所有的装备理应都强化完毕了才是，因此在最后那三十四层的战斗中就无须再将时间浪费在吸取赤魂上，而那魂塔里所存之魂也尽可无视。笔者的最速记录是10分钟内取得鬼无双，13分钟内入手毗沙门剑。若非一闪模式下的威基与巴萨收拾起来太过繁琐，或许速度能再快些亦未可知。



至于具体传送步骤，倒也简单。先说海底神殿那两处，雅克篇的魔空只须顺着青→绿→赤的顺序传送过去便是。而左马介

篇则是青→赤→绿。圣米歇尔山修道院的魔空空间因为有破魔之玉需要相互交换的缘故，所以步骤相当曲折些。先从雅克篇开始吧，进入魔空以后按照赤→青的顺序取得破魔之绿玉，而后顺着原路返回至初始位置后再循着青→赤→绿→赤→青→绿的顺序得到大鬼药，路上还能得到一筒丸药，离开魔空后将破魔之绿玉传送给左马介。而后左马介又来到魔空，沿着赤→青→绿的传送点得到破魔之紫玉，之后顺来路返回用破魔之绿玉将那被绿色烟雾所笼罩的宝箱开了，取出身代りの木札来，再随着青→赤→青→赤→青→绿→赤→青→绿的顺序来到最底层获得紫羽织，这还没完，还得将破魔之紫玉传送至雅克，照瓢画葫芦，把他那边的魔空空间里的身代りの木札取出来，这10点道具点数才算入手。至于“难”难度以上追加的两个魔空空间则没有去的必要，琵琶湖鬼屋敷那个魔空空间就只有一瓶实用价值不大的超鬼药；而艾菲尔铁塔那个魔空空间虽然有一筒丸药和一瓶剧药，但一路上搜集的回复道具已够多了，没必要再在此处浪费时间。

最后便是那本能寺的魔空空间了。这两个魔空虽然层数较多，然则所幸道具亦为数不少，即便是逐层清剿过去也不会走多少冤枉路，再说这两个魔空岔路颇多，叙述起来很是麻烦，玩家只须记得以下两点便是了，雅克篇的魔空空间尽量贴着外围走，这样便可绕过那两个没有任何道具也不是必经之路的区域；而左马介篇那个魔空空间的左下角有个六边形的回廊，这个回廊的右上角不必前去，此外毗沙门剑所在区域的青色传送点亦可置之不理。还有一点值得注意的就是这两个魔空空间里必然会和玛塞拉斯极遭遇，如果不想浪费时间的话可以先用溜一闪打掉玛塞拉斯极的盾牌，只须一击即可。而后换上紫羽织对其贴身紧逼施放战术壳/轮，雅克篇笔者通常是将三把武器的鬼力都消耗殆尽之后才以溜一闪将其解决，而左马介篇则是将疾风刀与地轰斧的鬼力使完便换上黑羽织送其归西，有此可见左马介的武器威力终究是要比雅克稍胜一筹。

修炼

首先要明确一点的是，“普通”难度的一闪修炼，是靠技术、观察和经验；而换作“鬼难”难度，一闪判定所持续的时间已经超出了正常人的反应极限，所以在这种情况下想要快速完成修炼就只能靠运气、手感和人品。但是想要一开始修炼就有良好的状态那是不可能，无论是谁，拿起手柄以后总有个熟悉适应的过程。以上级修炼为例，笔者最好的成绩是在第一轮挑战多鲁多时被砍掉了50%的体力，遂直接退出重来，第二轮毫发无伤干脆利落地接连解决了多鲁多、兹莫、暗傀儡，对付科布拉时不小心挨了一刀，解决多鲁多和兹莫的组合时损血量也没超过 20%，最终完成修炼时体力值还剩40%，所耗时间还不到四分钟。这样的状态可说是相当地理想了，可是这样的成绩却是建立在之前将近两个小时十余次反复地读档重试的基础上的。也就是说如果没有那两小时近乎自我催眠地反复尝试直到近乎条件反射的地步，就不会有后面四分钟的快速过关。而笔者所能做的也只是针对这些幻魔一闪判定时间持续较长的特定动作，提出成功几率相对较大的建议罢了。还是那句话，仅供参考。

先说物质准备吧。LV MAX的红具足是必备的了。武器建议用打刀，出刀快，一闪发动后的收刀时间和防御后的硬直时间都是最短的，至少在被两只幻魔围殴时防御崩坏的几率要小些，要知道暗傀儡和科布拉的连续劈砍无论是出刀频率还是伤害程度都是相当令人头痛的。体力值么，左马介先前在凯旋门展览室和下水道第四区得到的两块力石，再加上雅克在比睿山琉璃堂前，界之町土藏屋内，以及南蛮船桅杆上得到的三块力石，应该差不多够用了，如果想更加谨慎稳妥的话，则可等到入手赤龙之门后那宝箱中的力石以后再来挑战，然则如此这般定然会延误进程。况且一块力石所增加的体力值，亦不见得会有多大的作用，再三权衡，还是及早挑战得好。

而后便开始挑战了。进入修炼之前先存个档，以便在手感不顺或者超时延期的情况下可以读档重来，以节省时间。说到超时延期，根据笔者以往的经验，如果左马介能在入手黑羽织后的三小时内到达本能寺院并获得毗沙门剑，那么“光速”称号入手的可能性就相当大。比如笔者最好的成绩是1小时30分入手黑羽织，最终战前的存档时间则是4小时21分；而最糟糕的成绩是在1小时54分完成一闪修炼，获得毗沙门剑时想要达成“光速”称号就必须在8分钟之内解决信长。也就是说，倘若无法在2小时之内获得黑羽织，那“光速”还是能够达成的，甚至连其余三项特殊称号亦可一并入手，然而魔空空间道具点数方面的得分恐怕不会好看到哪儿去；最终战时亦不会留有太多时间来与信长周旋，心急必失，回复道具消耗速度恐怕会相当惊人。总而言之，越快入手黑羽织越好。

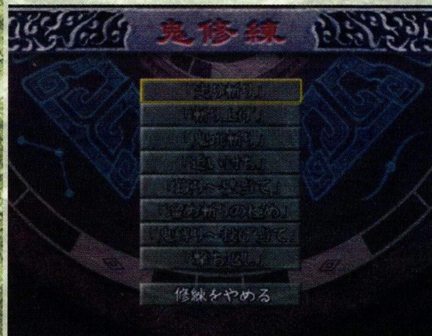
初级修炼除了最后一只佐尔瓦姆外其他的幻魔都好对付。前两只刀足轻只须拉开一定距离长按×键作吸魂状，那厮便会高举打刀冲将过来，待其奔至身前原地站定沉腰缩肩曲肘振臂的一瞬间出刀即可。如果读者觉得笔者的叙述不大容易理解的话可以自己模仿一下这个动作，一闪判定出现的瞬间就在握刀的拳头升至最高点时。而后的两只佐鲁姆亦可这般料理，站在其身前静待它向上跃起前足离地使出跳斩，当其跃至最高点时便是一闪判定出现之时。倘若佐鲁姆使出其他招式，诸如突刺横斩上段斩之类的，那么防御即可。兵家有云“伤其十指，不如断其一指”；朱熹亦曰治学当“贯专而不贵博。盖惟专为能知其意而得其用，徒博则反苦于杂乱浅略无所得”，一闪何尝不是如此。其后的两只巴兹不说也罢，以免浪费版面。最后出场的佐尔瓦姆无非突刺与体压两招，前者的伤害值略低且被击中后硬直时间较短，而后者一旦失败就会被扑倒在地，平白浪费些时间。“普通”难度下这两招都好应付，但是在“鬼难”难度下一闪判定持续时间有所减少，为稳妥起见，通常还是选择发力动作较为明显的突刺。此招一闪判定出现的瞬间即在佐尔瓦姆身体后仰至60度角时再向前突出的一瞬间，如无把握则可用避一闪。通常情况下完成初级修炼只须1分钟左右且受伤害值不会超过总体力值的20%，如果耗时过多请诸位有心达成“光速”称号的玩家继续修炼再行读档重新来过。

开始中级修炼之前请再存档，然后迎接笔者最头疼的两种幻魔的挑战。先发出场的三目和撒加特都是迅捷灵敏的速度型造魔，出手之快变化之多令玩家应接不暇。三目的下攻击，即挥舞右臂护甲上的刀刃往左下方劈砍那招出刀非常快，留给玩家的反应时间相当短。还好它在出刀前右臂会扬起往后缩且发出细微的声响，此时玩家则顺其刀势略向其左侧闪避并出刀，即便一闪失败亦不会受伤。而后出场的撒加特就好办些了。先与其保持约有鬼武道场半径那么长的距离并作吸魂状，此时撒加特只有两个选择：回旋跳斩与冲刺斩，后者是可防御的。等其挥舞着刀刃旋转着冲将过来当其脚尖在最后一圈落地之时就意味着它准备发出最后一击了，诸君皆知发力瞬间便是一闪判定出现瞬间的原理，此时出刀必是一闪。然则随后出场的二人组才是中级修炼的最高挑战，轮番攻击强行破防，或者贴身紧逼加手里剑骚扰，真是令人大伤脑筋。惟有先以弓箭连射逼退撒加特，再利用走位引诱三目充当肉盾使得撒加特无法投掷手里剑并静等三目使出下攻击以避一闪斩杀之，余下那只撒加特要杀要剐悉听尊便。接下来便是富狱了，先趁其由左下向右上或以右下至左上挥棒时以弹一闪破其甲胄，而后故伎重施，待其使出向上斩且棒身与地面垂直时出刀闪之。其间或许会捱上几棒被撩翻在地，但有LV MAX红具足护身，应无大碍。最后出场的嘎恰其实很多动作的一闪判定出现时间都很明显，只可惜“鬼难”难度下的伤害值太过可怕，稍有差池便前功尽弃。只得绕至其身后左侧，等待其出振臂横扫，即便失败亦可将伤害降至最低，而此招的一闪判定便出现在嘎恰弓身→曲肘→收臂而后将左臂伸直向身侧挥出的一瞬间。综观全程，笔者觉得富狱和嘎恰虽然相对于三目和撒加特无论是造型还是力量都有过之而无不及，但在伺机一闪时却要容易料理得多，所以即便在迎战富狱时只剩下30～40%的体力亦无须惊慌，后面这两只庞然大物远没有想象中那么厉害，耐心周旋即可。



有人说到了“鬼难”难度的上级修炼，所有敌人的一闪判定持续时间都缩减到了一桢。笔者觉得这种说法纯属扯淡。身为幻魔王兼最终BOSS的信长的一闪判定持续时间也不过才一桢

呢，区区几个中级幻魔也敢奢望与最高级的幻魔比肩？而且根据笔者的切身

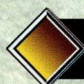


体验，上级修炼中各种敌人的一闪判定持续时间与中级修炼的富狱之流大致在伯仲之间，而且由于没有三目系的忍者型造魔，难度相对中级修炼而言似乎还要略逊一筹。只不过上级修炼有六场战斗且其中两组是以寡敌众，因此玩家的心理压力会稍大一些，这必然会影响玩家的技术发挥。不过还好我等有塞夫雷德大神庇佑，假若状态不理想，战斗过半即损失惨重，此时大不了读档重来再行挑战。

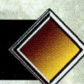
上级修炼中首先出场的是多鲁多，此类幻魔常用的横斩纵斩袈裟斩对左马介所造成的伤害都差不多。笔者习惯于选择袈裟斩予以回击。因为横斩动作幅度不大，事先征兆亦不明显，仓促之间玩家很难及时反应。而纵斩倒是动作幅度大且意图明显，只可惜多鲁多并非像刀足轻那样举刀即斩，而是高举大剑稍作停顿再行劈砍。问题就出在这停顿时间上，玩家无从揣测多鲁多会在何时发力。若是待到其挥动大剑时再作反应，在“普通”难度下或许尚可一搏的机会，然而在“鬼难”难度下便已是迟了。挑战的次数多了也许能够凭感觉来判断，但若是以感觉来判断，那就要作好读档重来的思想准备——人类的感觉永远没有电脑的计算来得精确。至于袈裟斩，则是其举剑后自右侧身后划一道圆弧向前挥出，动作幅度大，蓄力时间长，且发力时间明显，即在剑身挥舞至多鲁多身体右侧与之呈90度直角时。其后出场的兹莫，笔者通常是操作左马介移动至其正前方略微偏右的位置，这样既可观察到其举起右爪向前拍下的全过程，亦不会因为距离太远使得其采用别种攻击方式，比如飞扑和反撩。如果兹莫使出左爪横扫或右爪横扫，在举刀的状态下连点两次↓键即可脱离其攻击范围。至于右爪高举后拍下那招，一闪判定出现时机与刀足轻那招上段斩差不多，同是举至最高点时便是其发力瞬间——你若当头一掌拍下来，我便反手一剑撩上去。不过鉴于兹莫远超刀足轻的破坏力，建议玩家在没有十足把握的情况下还是优先考虑避一闪吧——在其左爪举起之时略往右移即可。

暗傀儡的基本招式仅有突刺和横斩两招，其余的诸如左横斩右横斩纵斩之类的都是横斩的后续动作，当然幻魔弹不在此列。而一闪判定时间持续最长的便是纵斩了，因此玩家所要作的便是诱使其出纵斩。至于突刺与幻魔弹之类，悉数格挡便是。而要诱使其出纵斩，首先就要使其先出横斩，而后再接横斩，此时暗傀儡有可能变招为突刺或者幻魔弹，或者干脆什么也不做，此时玩家惟有重新来过。只要左马介在暗傀儡的武器攻击范围之内且又不在突刺的攻击范围之内，那暗傀儡就惟有横斩可用。因此玩家只须操作左马介在其身前来回奔跑，使之突刺无法锁定目标，诱使其出横斩。因为暗傀儡在出横斩时会向前跨出一步，因此玩家也要随之调整位置，使左马介始终处在暗傀儡横斩所能及的攻击范围内且能够及时躲避。当暗傀儡连续使出两次横斩以后左马介即应向其靠拢。因为纵斩的攻击范围略窄于横斩，如果左马介不在暗傀儡的正前方60度角的范围内，即便一闪判定出现时左马介与之贴身而立，挥刀也不会出现一闪。当然也有可能暗傀儡在出两次横斩之后待左马介靠上前去改出突刺，玩家若事先没有心理准备并将左手食指放在L1键上，那么此时亦只能自求多福了。如求稳妥的话可以从其身侧靠近暗傀儡，但这样时机可能会有所延误，是否能赶在一闪判定出现前进入一闪判定范围那就只能看各人的造化了。科布拉的招式和暗傀儡完全相同，甚至连伤害值都一样。惟一不同的是科布拉手长腿长剑更长，攻击范围多出一大截，横斩时的跨步也要大得多，左马介在与之周旋时切记跑远些，其他的倒也无须多言。

而后便是多鲁多与兹莫的组合了。将科布拉解决之后抓紧时间跑到鬼武道场右上角兹莫即将出现的地方等着罢。待其出现后立刻调整位置站到其正前方略微偏右处，诱使其出右爪扑再一刀闪之，再慢慢料理一侧的多鲁多。如若失败则不可久留，因此此时多鲁多已经赶过来了。利用兹莫行动缓慢且攻击范围略小于多鲁多的弱点，移动至多鲁多身后，以其为肉盾，使得兹莫的飞扑与反撩无用武之地，双爪亦是鞭长莫及。其后趁多鲁多使出袈裟斩时斩杀之，再将兹莫引至第二战出场时的位置，故伎重施便是。然而暗傀儡与科布拉的组合就麻烦多了。倘若左马介在两者之间奔跑诱敌，很可能被两记横斩夹击；即便是想专注于其中一只，却又不得不兼顾从屏幕外飞来的幻魔弹；思前想后，再三权衡，觉得还是近身搏命的成功几率较大些，于是就先在暗傀儡面前来回奔跑，待到科布拉靠近之后立即调整位置，随时保持这样的队形：（左）→ ←（暗）←（科）。这样不但只须面对攻击范围相对较窄的暗傀儡的攻击，又不会引来不远处科布拉的幻魔弹，惟一要担心就是在保持队形同时如何兼顾暗傀儡的动作。战术虽然与对先前多鲁多和兹莫那组时如出一辙，然则由于科布拉的机动性远胜兹莫，且一旦拉开距离就会引来幻魔弹攻击，所以实际运作起来更加损心劳神，一心终究不能二用。好在一旦解决暗傀儡便是大局已定了。通常情况下在击倒多鲁多、巴兹、暗傀儡和科布拉时损血不超过20%，击倒多鲁多与巴兹的组合后损血不超过40%，击倒最后一组的暗傀儡时损血不超过80%，那黑羽织则必定入手。当然，这三个数字仅供参考。总之，不到最后关头决不放弃便是了。



强制



在一闪模式下，游戏流程中最难的部分当数一闪修炼，其次便是米切尔的圣米歇尔山修道院长廊突破作战了，其难度甚至远超同等难度下的头目战。体力少，防具无法强化，能携带的回复道具有限，途中没有破魔镜，不能使用羽织的特殊能力，这些都还算不得什么。最要命的就是那个拖后腿的死小孩亨利，如果不是为了护送他平安无事地达到毒气室，米切尔只须无视敌人夺路狂奔便是了。正因为如此笔者才将强制战斗的部分放在头目战的前面，毕竟头目战除了不能逃跑和黑羽织无效外，基本上就没有别的什么限制了。

最早的强制战斗其实就是雅克在巴黎凯旋门附近的街道边用P90扫射佐鲁姆们那场，然而那场战斗全无难度可言，就此略过。而后便是左马介在凯旋门螺旋楼梯底层迎战三只撒加特那场战斗，当时左马介所处的境地比后来米切尔在圣米歇尔山修道院时更加险峻：未经强化的红具足，回复道具仅有两棵药草外带一盒伤药，活动区域狭窄缺乏回旋余地，敌人动作灵活出刀迅捷进攻意识旺盛。不过好在这三只撒加特是分两批出现的，玩家则可通过走位将敌我位置调整为一条直线，以避免出现被围殴的局面，利用弹一闪稳扎稳打逐一击破。撒加特的纵斩威力最弱且防御后毫无硬直，建议诸位玩家针对此招多加练习，反正从破魔镜到楼梯间还不到一分钟的路程。



而后雅克的处境更加凄惨，回复道具锐减至伤药一盒，敌人实力猛增至嘎恰此等大型幻魔。三记铁球拳即可将雅克轰至再起不能，笔者不禁为倒霉的法国人掬一把同情的眼泪。不过所幸嘎恰的一闪对策前文已有详述，耐心等待它出振臂横扫那招吧。之后那场联手对敌就没有详细解说的必要了，如果刀足轻被左马介逼到角落里使得雅克无法近身发动一闪，那么使用“鬼缚”将其扯出再挡在刀足轻与左马介之间便是。倘若刀足轻无视面前的雅克，仍要举刀砍向左马介，那么身处一旁的雅克在其发力动作出现时挥鞭亦会出现一闪，大抵是因为雅克此时亦身处刀足轻的攻击范围以内的缘故吧。

至于左马介在下水道第一区遇到的那两只挡路的佐尔瓦姆，想偷懒的话可以利用受伤倒地后的翻滚动作（按住R1键并连按方向键）从佐尔瓦姆身边绕过去，可惜成功几率不大，事先要有“偷鸡不成蚀把米”的觉悟。其实佐尔瓦姆的突刺那招用弹一闪是很好解决的，如果没有米切尔在一旁帮倒忙的话。雅克在界之町似乎都是没什么强制战斗，与本多忠胜那一战拖延时间就解决了，还是继续看左马介这边吧。巴黎圣母院大厅里四座女神像中的两座有科布拉把守，勉强算是强制战吧。不过铠甲毕竟是铠甲，行动始终没有人类来得灵活，玩家大可将其诱至另一座女神像处后再往回跑，利用圆柱减缓科布拉的速度，赶在其返回之前吸尽笼罩在女神像上方的黑雾，再使用“进出房间复位大法”将其打回原形，如此反复，即可不战而胜。然而传送之间的那两只多鲁多以及随后出现的多鲁迪基奥就有些伤脑筋了。多鲁多倒还罢了，那多鲁迪基奥可是大多数招式都无法弹一闪的，如果要以一闪硬拼的话，



以左马介当时的体力值，恐怕捱不了几刀。如果玩家的连锁一闪使用熟练的话，可以先用弹一闪解决掉一只多鲁多，等到多鲁迪基奥出现以后，再干掉另外一只多鲁多并利用连锁一闪把一旁的多鲁迪基奥一并解决；倘若像笔者一般是连锁一闪苦手的话，那就只好事先攒满五颗紫魂，待到多鲁迪基奥出现后再以鬼武者形态的连续一闪将其斩杀。

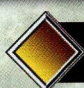
其后黑羽织便入手了，无论是左马介篇还是雅克篇的强制战都不值一提。接下来的考验就落在了米切尔身上。巴黎圣母院传送之间的那两只多鲁多没什么好说的，保持距离调整位置尽量避免被围殴这些都是最基本的东西，多鲁多的袈裟斩动作幅度很大，留有足够的反应时间，小心谨慎些应该没什么大问题，更何况身后就是破魔镜。布伦动物园里的六盒救急药一定要拿完，后面的圣米歇尔山修道院可没有白羽织帮玩家回复体力；突击步枪一定要使用娴熟，后期压制顿嘎怡就全靠它了；一路上能遇到的幻魔全部干掉，没准还能掉出几个装有回复道具的幻魔袋来。准备妥当之后就向着山顶发起冲锋吧。

圣米歇尔山修道院突入作战共有三个区域，第一个区域有两只科布拉和一群基尔佐鲁姆，此外还有若干只该蓝，利用岔道口可以将其逐个击破，难度不是很大；第二个区域只有一只顿嘎怡和几只巴萨，用突击步枪压制住顿嘎怡并注意走位躲避巴萨的俯冲攻击即可，具体难度要看亨利是否识相；第三个区域是若干只撒威依特加几组基尔佐鲁姆，敌人数量最多，好在是分批出现，只要步步为营稳扎稳打问题应该不大。

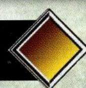
先从第一区域说起，一进门就往左边的岔道口冲，途中要小心科布拉的幻魔弹。进入岔道以后会有两三只基尔佐鲁姆逼近，耐心将其引至岔道拐角处的平台处，因为斜坡有高低差，很有可能会影响到玩家对敌人动作的观察导致判断失误。以弹一闪解决第一批基尔佐鲁姆之后该蓝会将魂魄吸走，不要慌张或分心。此时第二批基尔佐鲁姆与一只科布拉也应该到了，投掷手榴弹将基尔佐鲁姆的队形炸乱，边用突击步枪压制将远处的几只基尔佐鲁姆逼退，边快速靠近离自己最近的一只，以此做挡箭牌使得科布拉无法使用幻魔弹，并伺机发动弹一闪。此时不可急躁，毕竟敌众我寡，两三只基尔佐鲁姆的轮番跳斩即可使得米切尔防御崩坏；况且"鬼难"难度下敌人的攻击力皆有所提升而米切尔的体力与防御力却毫无长进，一旦腹背受敌则必死无疑。当那只被米切尔用以牵制科布拉的基尔佐鲁姆被解决之后，米切尔则应立刻掉转枪口压制住科布拉将其逼退并引诱另一只基尔佐鲁姆充当肉盾，如此反复直到第二批基尔佐鲁姆被全部干掉之后再去收拾那只科布拉。第三批敌人会守在修道院大门处，如果米切尔与之距离较远是不会积极进攻的。米切尔则可利用这点先将该蓝解决吸收魂魄补充体力，而后缓慢前行，将剩余的敌人逐一引至岔道口处歼灭之。

第二区域的顿嘎怡攻击力相当可怕，大多数招式都是防御不能且弹一闪不可。好在这关只要亨利靠近大门即可通过，所以玩家要做的便是将顿嘎怡压制在大门对面左侧的墙角里，辟出一条安全通道使得亨利能够快速到达门口。画面切换后米切尔应抢先来到大门正对的左侧墙角，长按×键作吸魂状诱使顿嘎怡使用体撞冲将过来，然后边躲避巴萨的俯冲与毒液边以突击步枪压制住撞在墙角的顿嘎怡，待到亨利踏上台阶之后则开始朝着大门方向且战且退，途中切勿放松警惕，因为即便亨利靠近了大门也会为了巴萨的攻击而在躲避中奔下台阶的。

到达第三区域后遇到的第一批敌人是两只撒威依特。故伎重施，用突击步枪逼退一只，尽快登上平台以消除高低差对我方造成的不良影响。而后便是边压制边移动调整位置尽量保持一对一的局面，最好与之保持约一米远的距离，这样那两只撒威依特才不会使用冲刺攻击和连续回旋斩这些防御后硬直时间较长的招式。第二拨敌人虽然仅有几只基尔佐鲁姆，但仍建议最多同时应付两只，因为在遭受连续斩击的情况下第三刀必然破防。其后的敌人分布有些散乱，正好逐一击破。先对准其中一只点射几发，激起其攻击欲望，其后边射边退，诱敌深入至平台处慢慢修理。如此反复，只须小心谨慎外加一点点耐心，六盒救急箱和一盒伤药应该足够用了。倘若思维清晰且操作熟练的话，完成作战十分钟足矣。



BOSS



《鬼武者2》中一闪对BOSS的伤害值是其总体力的1/10，而《鬼武者3》则增强至1/8，连锁一闪仍需10刀。也就是说，倘若玩家能够连续发动两次一闪且每次连锁回数都在五刀以上，那BOSS亦只有任人宰割的份了。所幸笔者是连锁一闪苦手，所以BOSS们多少还能再苟延残喘些时日。正因为是连锁一闪苦手的缘故，笔者在BOSS战时反倒要比那些节奏感强人们略轻松些：只须用常规打法应战，待估计/观察/揣测到BOSS的体力很有可能已耗尽时再耐心等待寻找机会发动一闪完成致命一击。这样的战法虽然缺乏观赏性，但《鬼武者》系列本身就不象《鬼泣》系列那样强调以华丽的连续技潇洒地痛殴敌人挥洒激情的视觉系。况且毕竟这篇文章的副标题是《"鬼难"难度一闪模式"一闪·光速·探索·修罗"四称号达成研究》而非《一闪系统深度研究》，为保证最终目标的达成，适当地作出妥协也是必要的。事已至此多说无益，直接进入战斗详解部分吧。

森兰丸："鬼难"难度下森兰丸的弹一闪判定持续时间是3桢，而"普通"难度下足轻系的基尔佐鲁姆的弹一闪判定持续时间同样是3桢，由此可见此战难度之低。何况森兰丸所有的招式都有弹一闪判定且防御后无硬直时间，毫无威胁可言，战斗中只须灵活跑位调整视点以免掉入死角影响判断即可。顺道说明，森兰丸是没有体力值的，想要将其解决惟有发动3次一闪。

布雷因斯坦：全部招式都没有弹一闪判定且防御后都有硬直时间。战斗开始后建议沿着屏幕下方的墙壁绕到其身后，用LV MAX的雷斩刀砍掉其两侧的护翼挡板与机关枪。之后便是锁定本体战术壳连放，将四把武器的鬼力都消耗殆尽之后布雷因斯坦的体力槽也该见底了。立即换上打刀在其身前耐心等待布雷因斯坦使出空中旋转机翼后向上撩出那招。当布雷因斯坦旋转左翼时即往其右翼方向侧移，以其头部的摄像头为中线略偏右为宜，这样即便判断失误亦不会受到伤害，而后静等其左翼旋转至最后一圈且机翼下垂与地面成90度角时出刀即可。而在艾菲尔铁塔再次遇到它时，则可以直接利用周围散布着的撒威依特发动溜一闪将其解决。

玛塞拉斯极：雅克初到琉璃堂时手里只有把LV1的炎蛇剑与一根连鬼力都没有的鬼之鞭，而他的对手却是体力值甚至比游戏后期的贝卡多娜和幻魔森兰丸还高出将近50%的基尔丹斯坦最高杰作。倘若没有空中那只鬼萤，那么此战必将是《鬼武者3》中最为惨烈的一役。战斗开始以后雅克可以利用鬼缚将玛塞拉斯极捆住，以手枪连射削减其体力，直至将其盾牌破坏。如若在战斗中被逼入角落里，则需利用鬼萤及早脱困，毕竟在玛塞拉斯极的诸多剑技中除了上斩、袈裟斩和回身旋斩以外其他的招式防御后都会出现长时间硬直。将其盾牌破坏后玛塞拉斯极会将手中的盾牌掷向雅克并释出少许魂魄，



其中必有一颗紫魂，如果此时雅克尚未聚集齐五颗紫魂那就赶紧吸收吧。如果先前使用了那块在担堂逝左侧废墟屋顶上得到的鬼石，在吸收完这些魂魄之后鬼力亦应补满了，接下来就是华丽热血的炎蛇狂舞SHOW。三记战术轮轰过以后若是此时已有五颗紫魂那就直接变身为鬼武者吧，如果不足的话那就只有用炎蛇剑从玛塞拉斯极身上打出紫魂来了，也许是因为造魔特有的身体结构吧，玛塞拉斯极与幻魔森兰丸都很容易被打出魂魄来呢。鉴于紫魂的飘移速度颇慢，建议此战装备青羽织加快吸魂速度。集满五颗紫魂后尽情地SM玛塞拉斯极吧，不过一旦看到青魂被击打出来还是要尽快吸收的，因为仅靠先前的三记战术轮和鬼武者变身时对玛塞拉斯极造成的伤害是不足以将其体力值减至灯枯油尽的。待到变身时间即将完结时则以一记"战术轮·鬼"充分榨取紫魂的剩余价值。此时通过吸魂回复的鬼力应该足以轰出两到三记战术壳了，如此一来玛塞拉斯极应该只剩最后一口气了，只须等到其使出袈裟斩时完成最后一击即可。玛塞拉斯极的袈裟斩其一闪判定时机与多鲁多如出一辙，照猫画虎便是。

幻魔森兰丸：也许是调制时间较为仓促的缘故吧，这家伙居然还保留着

些有弹一闪判定的招式。比如在海底神殿遇到他时，除了踏前突刺和幻魔弹这两招其他的全部可以弹一闪；在艾菲尔铁塔再度出现时虽然增加了蓄力斩等防御不能的新技能，但是原有的上斩、跳跃袈裟斩和跳跃回旋斩仍可弹一闪。此外蓄力左上斩和蓄力右上斩这两招虽然威力最大且防御不能，但毕竟行动太过迟缓，玩家有足够的时间来准备避一闪。所以真正值得考虑的不是如何一闪而是怎样尽快削减其体力——这家伙回避能力太强了，即便是战术壳也不易击中他。左马介在海底神殿遇到他时真正能有效命中的只有天双刃、雷斩刀和空牙刀以及疾风刀。炎龙剑的战术壳是直线攻击，除非幻魔森兰丸正处在跳跃状态中无法回避，不然很可能被其躲过；疾风刀亦只有将其堵在死角时才能防止其逃逸。不过单靠天双刃，雷斩刀还有空牙刀这三把武器也足以解决这家伙了，毕竟此时幻魔森兰丸的体力值尚且不及左马介之前在凯旋门天台上遇到的布雷因斯坦的一半啊。第二战就更简单了，四块鬼石提升的鬼力值外加紫羽织足够左马介以LV MAX的武器轰出四记战术壳，四六二十四，换作安土城内的玛塞拉斯极也扛不住。而后耐心等待幻魔森兰丸使出可弹一闪的那几招即可。

卡特鲁德：只有前爪攻击可以防御，其他招式皆防御不能，所有招式都没有弹一闪判定；体力值与幻魔王信长相当；头部铠甲的耐久值是玛塞拉斯极所持盾牌的1.5倍，真不愧是鬼一族委以重任守护海底遗迹的最强守护兽。不过兽始终是兽，攻击方式少得可怜。而且蓄力冲撞那招简直就是巴兹那招翻滚冲撞的威力强化版，只要调整好视角把握好距离，简直就是出刀即闪。海底神殿那场战斗的应对之策在羽织部分已有详述，无须多言，玩家应当注意的便是视角的调整，当卡特鲁德使用蓄力冲撞奔向雅克之时最好边按住R1键边往后退，这样视点会略微偏上，以俯拍视点观察全场，这样比较容易把握卡特鲁德与雅克间的距离，才好在其冲到雅克面前发力的一瞬间出刀。圣米歇尔山修道院外那场战斗的打法和海底神殿差不多，只不过要将卡特鲁德全身的铠甲击碎之后一闪才会致命。

基尔丹斯坦：对付基尔丹斯坦有两种战术，一种是稳妥型，一种是激进型。前者就是用传统的“战术壳＋蓄力斩”战术慢慢地蹭血，待到基尔丹斯坦体力耗尽被迫使出时间倒流后再行躲避，此时无论是刀斧还是箭矢，只要击中基尔丹斯坦便会发动一闪。这种战术的缺点在于基尔丹斯坦只有核心发出红光时才会有伤害判定，而且这家伙又喜欢飞来飞去，疾风刀与地轰斧的战术壳不足以将其击杀，箭矢的威力又太小，如果待其降下再以其他武器的战术壳又顾忌它以那两只尼罗科布拉作挡箭牌浪费鬼力，真可谓是投鼠忌器呀。而后者则是装备黑羽织，以尼罗科布拉为触媒发动溜一闪快速减少基尔丹斯坦的体力，具体操作也比较简单，装备攻击范围最广的空牙刀在两只尼罗科布拉中间边按住R1键蓄力边等待基尔丹斯坦靠近其中一只后将魔力注入其中，等尼罗科布拉一起身就立刻出刀发动溜一闪，如此一来至少会有六记一闪砍在基尔丹斯坦身上。《鬼武者2》中溜一闪对BOSS造成的伤害是其总体力的1/30。《鬼武者3》虽然没有确切的数据，但想来亦不会低于这个数字，也就是说只要成功发动五次溜一闪基尔丹斯坦就会使出时间倒流那招了。不过这种战术对走位的要求较为苛刻，因为黑羽织的缘故左马介始终处在濒临死亡的险境，如果没有五颗紫魂护身的话稍有差池就会挂掉，而基尔丹斯坦投出的手杖恰巧是无法防御的。此外倘若基尔丹斯坦与左马介之间的距离小于左马介与尼罗科布拉间的距离，那么左马介出刀后会自动砍向基尔丹斯坦，众所周知黑羽织对BOSS是无效的，也就是说此时左马介并非处在一闪的无敌状态中，一旦身旁的尼罗科布拉有所动作，其后果将不堪设想。所幸身后门外便是破魔镜，即便出现失误也不会有太大影响。

贝卡多娜：贝卡多娜的三连斩，即左横斩、右横斩与上斩都是有弹一闪判定的，如此一来其他的招式便就没有研究的必要了。贝卡多娜体力不高，纵使不装备紫羽织，用“鬼缚”将其捆住后以手枪连射再追加“缚战术”亦足以耗尽其体力。鉴于贝卡多娜那超高的闪避能力，最好是在其使用三连斩或回旋斩等招式时用“鬼缚”去捆绑她。当贝卡多娜原地站立不动时切勿轻举妄动，这正是她准备使用分身攻击的预备动作，如果不想被二人夹击致使防御崩坏的话，还是静观其变直到她切换为其他攻击动作时再作打算吧。

织田信长（第一形态）：当织田信长手持的鬼斩左文字呈剑状时，攻击方式只有三种：袈裟斩、纵斩、回旋上斩；当武器变换为蛇腹剑时，攻击方式又增加三种：右横扫、左上扫和右上扫。突刺以后再将雅克举起追打这招所造成的伤害对雅克初始值的体力而言太严重了，恐怕不会有玩家试着去针对这招发动一闪吧。有了先前在一闪修炼时对多鲁多的作战经验，再加上玛塞拉斯极的两次遭遇战，玩家们对袈裟斩这种招式应该有些心得了吧。况且在鬼斩左文字呈剑状时袈裟斩的威力是最弱的，在笔者看来这是织田信长所有攻击方式中最容易被一闪的招式了。其次便是纵斩了，此招的一闪判定出现时机与兹莫的右臂扑压极为相似，待剑尖升至最高点略作停顿即将振臂劈砍的瞬间出刀即可 。至于蛇腹剑状态下的诸多攻击方式亦无须多虑，只要玩家所控角色不在持剑状态下的织田信长的攻击范围之外，他是不会将武器变换为蛇腹剑状态的。雅克与织田信长的战斗大可先以鬼无双的战术轮将其体力值耗尽，再变身为鬼武者，利用无敌时间对其贴身紧逼诱使其使用袈裟斩，因为是鬼武者状态，所以当织田信长使用纵斩和回旋上斩等招式时亦可尝试一闪，如果直至鬼武者状态消失时仍无法发动一闪，那就只好边使用回复道具边耐心等待机会了。在1/60秒的一闪判定持续时间这种超越人类反应极限的情况下，任何文字描述都无法帮助读者把握到那一瞬间，此时玩家惟一能做的就是不断挑战寻找感觉。其后左马介那场战斗就轻松得多了，不管信长出什么招式玩家皆可尝试出刀，反正从始至终左马介都处在鬼武者的无敌状态。

织田信长（第二形态）：变身后的织田信长并不可怕，可怕的是那四只魔壳虫，激光是无法防御的，光弹虽可防御，但若是魔壳虫作连续射击，左马介挨不了几发就会防御崩坏，一次性被打掉一半体力那早已是司空见惯的事情了。因此当玩家看到魔壳虫们分散开来锁定目标准备发射时，别管它们要发射的是什么，也别管一边哪怕是已被砍得跪下的信长，只管逃跑吧，逃出魔壳虫的射击半径它们就奈何不了左马介了。待其发射完毕之后再利用跳斩回到信长身边继续修理他。因为一旦第一批魔壳虫被全部消灭之后信长会直接持刀攻击左马介，所以左马介在集满五颗赤魂变身之后至少要留有一只魔壳虫，这样才不会引得信长亲自动手，毕竟一只魔壳虫的威胁与手持长刀的炎魔人比起来要低得多了，直到将信长砍得跪倒在地将鬼斩左文字入手之后任由信长将那最后一只魔壳虫震碎亦未为晚矣。空手的信长就好办多了，近身的四连击虽然威力巨大且第二击必定破防，但左马介则可边蓄力边躲避待其击出第三击时绕着其身后以蓄力斩猛砍并追加跳斩。火焰撞击固然声势惊人且防御不能，其实左马介只须退至平台边缘并在信长发出低吼时朝着身旁的开阔地带连续横向侧移两次即可有惊无险毫发无伤气定神闲安然躲过，然后故伎重施利用其硬直时间猛砍。火球连射更是不值一提，只须沿着场边顺着火球飞行轨迹的方向一路狂奔便是，待到信长射出最后一发时还可利用其硬直时间使用跳斩千里奔袭予以回击。等到信长怒吼一声再度轰然跪倒时，玩家则可放松心情整理道具稍作回复耐心等待信长使出双手叩击那招了。此招的一闪判定时机就出现在信长双手握拳高举过顶略作停顿而后轰然捶下的一瞬间，其动作与多鲁多的纵斩差异不大，不过是徒具威势罢了。

结语

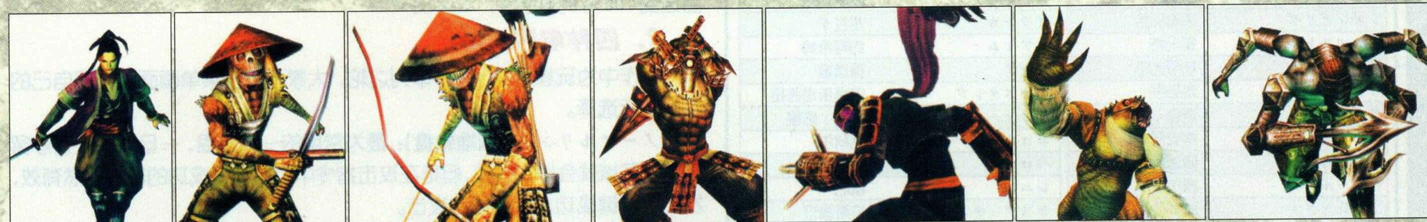
笔者自认为有价值有意义堪与诸君资源共享的经验教训资料心得皆已收录于前文中了，在此也顺道说些临表涕泣不知所云的闲言碎语吧（笑）。纵览全文，因为笔者不擅长连锁一闪而致使流程攻略进度延误滞后的事例举不胜举，如果能熟练使用连锁一闪，那么在4小时内达成目标亦非全无可能，最起码BOSS战时无须将大量时间耗费在削减敌人体力上，只须抓住对方的两次破绽，数道耀眼白光陡然爆涨转瞬即逝之后便已尘埃落定波澜不兴。只可惜／可叹／可恨笔者天资所限，始终无法掌握连锁一闪的诀窍，使得成绩无法再作提高。惟有寄希望于诸位玩友能够达成传说中的鬼难一闪五称号甚至六称号，挑战人类反应神经之极限。虽然笔者与诸多网友展开热烈讨论后一致认定六称号是不可能达成的（笑）。完成初稿后不久便应MGS2达人Endless邀请出任MGSCN论坛鬼武者道场的斑竹，结识了些志同道合的朋友，其中不乏达人高手强者，倘使诸君遍览此文后仍有疑惑，不妨来此一游：

http://mgs2.egchina.com/bbs/list.asp?boardid=41。

幻魔征讨绘卷



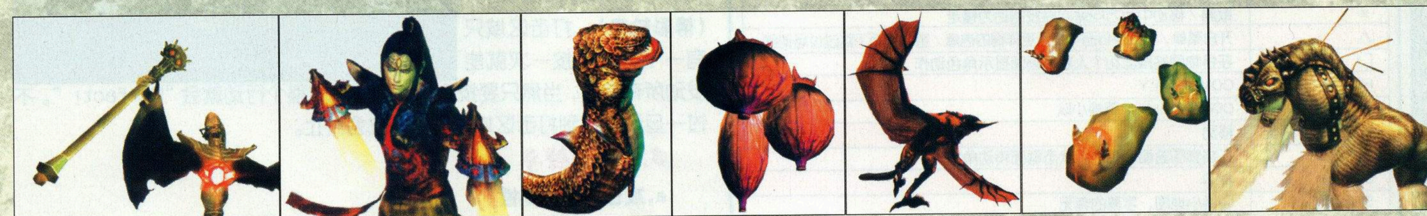
幻魔王 织田信长　多鲁迪基奥　本多平八郎 忠胜　巴兹　富狱　基尔佐鲁姆　卡吉摩罗



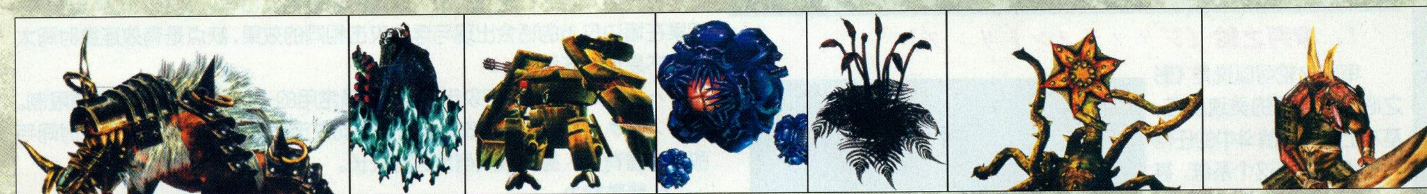
森兰丸　刀足轻　弓足轻　多鲁多　暗蜘蛛　兹莫　撒威依特



芭比安　暗傀儡　顿嘎恰　贝卡多娜　撒加特　佐鲁姆　尼罗科布拉　科布拉



基尔丹斯坦　幻魔森兰丸　巴特恰依卡　波恰克　巴萨　基拉　古利兹莫



卡特鲁德　威基　布雷因斯坦　该蓝　贝拉　努拉乌比斯　多拉巴兹



三目　巴特波恩　嘎恰　玛塞拉斯极　佐尔瓦姆　暗鸦　斧足轻

幻魔译名来源于官方攻略本，仅供内文参考之用。

文 全能的调停者 | 编 卡伦

※本游戏故事纯属虚构，登场的世界及人物等都是架空历史的，与真实存在的国家、团体、人物等等毫无关系。

※ CAUTION

在游戏DISC2的时候会发生恶性BUG，如果在记录画面时连按决定键的话便会有一定几率令记录画面停止，此时如果RESET便会造成记录破损。避免此种情况的办法是在记忆卡选择画面时停留一秒钟以上再记录，请玩家随时保持警惕。

SHADOW HEARTS II

シャドウ ハーツII

影之心II	ARUZE	RPG
シャドウハーツII	2004年2月19日	日版
1人	58KB	6800日元
限定版9800日元		推荐年龄：15岁以上

PS2

中日地名与重要人名对照表

地名	
アポイナの塔	赎罪之塔
ドンレミ村	多雷米村
アルデンヌの森	亚丁森林
パリ	巴黎
シャンゼリゼ	香榭丽舍
モンマルトル	蒙马特
ルアーブル	勒阿弗尔
うみねこ亭	海猫亭
ワインセラー	酒窖
サウザンプトン	南安普敦
ロンダの废坑	隆达废坑
ウェールズ	威尔士
フィレンツェ	佛罗伦萨
マンマリアーラ岛	蒙玛利亚拉岛
ネアム地下遗迹	内约姆地下遗迹
カンヌ	戛纳
サントマルグリット岛	圣玛格丽特岛
ペトログラード	彼得格勒
エルミタージュ城	冬宫
ギョレメ谷	葛勒梅谷
イーダルフラーム	伊达尔福兰
横滨レンガ仓库	横滨红砖仓库
チューリッヒ	苏黎世
シュバルツバルト	黑森林
チフォージュ城	蒂福日城
わくらばの城	嫩叶城

人名	
ウル	威尔
カレン	卡琳
ゼペット	盖拜特
コーネリア	康妮莉娅
ブランカ	布兰卡
ヨアヒム	约阿希姆
ルチア	露琪娅
アナスタシア	安娜斯塔茜娅
ロジャー・ベーコン	罗杰·培根
ニコル	尼科尔
ベロニカ	维罗尼卡
レニ	雷尼
ラスプーチン	拉斯普汀
エドガー	艾德加
ロレンス	劳伦斯
ピエール	皮埃尔
ジェラール	杰拉尔
アーネスト	阿内斯塔
カルラ	卡尔拉
ジャンヌ	珍妮
アルバート・サイモン	阿尔伯特·西蒙
ヨウィス	约维斯

操作说明

按键	说明
○	确定
×	取消／移动中和方向键同时按的话为慢走
△	开启菜单／在菜单画面中表示更详细的信息／暂停画面下跳过过场动画
□	在怪物图鉴画面和个人状态画面显示角色动作
R1、R2	COMBO KEY
L1、L2	COMBO KEY／更换小队
左摇杆、十字键	移动
右摇杆	在怪物图鉴画面和个人状态画面转动角色
START	暂停
SELECT	切换小地图、字幕的有无

基本系统

1. 审判之轮（ジャッジメントリング）

审判之轮可以说是《影之心II》系统的灵魂所在，基本上角色在战斗中的任何行动都要依靠这个系统，甚至游戏中购买道具都要用到此系统。



在战斗中选择攻击后出现的轮盘中，黄色和红色区域一起被称为ヒットエリア（打击区域），只有光标停留在以上区域指令才算有效，其中红色区域为ストライクエリア（强袭区域），当光标停留在红色区域时所发动的攻击效果会提升，而如果每次都按到强袭区域，战斗信息就会给出“Perfect！”评价，战斗效果大幅度提升。

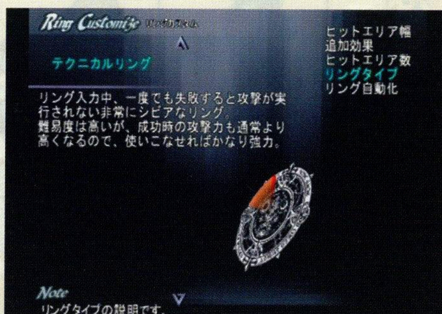
使用特殊能力时出现的轮盘中，绿色的区域为ステップエリア（准备区域），蓝色由浅到深的区域叫モジュレートエリア（微调区域）。如果在准备阶段就发动失败的话，那么整个行动过程就会宣告失败，而在蓝色区域会随着颜色的从浅到深使得发动效果递进，在战斗信息中会以百分比来表示，当达到100％时则显示“Good！”

2. 四种审判之轮

本作中为玩家准备了4种审判之轮，大家可以在菜单画面中根据自己的喜好自行选择。

ノーマルリング（**标准轮盘**）：最为常用的一种轮盘，一旦光标没有停留在有效区域就会终止行动，但是在攻击指令中以前按键成功的区域依然有效，发动与按键成功次数相同的攻击。

プラクティスリング（**练习轮盘**）：顾名思义是为初心者准备的轮盘，使用此轮盘的话即使按键失败轮盘也不会停止转动，普通攻击发动与按键成功次数相同的攻击。特殊攻击即使准备区域按键失败轮盘也不会停止，但是会随着按错的次数降低发动效果。此外，这种轮盘上没有强袭区域。



テクニカルリング（**技巧轮盘**）：一旦按键失败就终止一切行动，但是如果成功使光标停留在强袭区域的话，会发动比标准轮盘更为明显的效果。上级者专用的轮盘。

ギャンブルリング（**博彩轮盘**）：打击区域只有一个，只需按一次就能发动所有攻击，当然只要按到一次强袭区域整个行动就会“Perfect！”。不过一旦没有按到打击区域一切行动就会终止。

3. 关于战斗

a.攻击的4种属性

スタンダード：通常攻击，也是最常用的攻击，但是在连携过程中附加伤害值的上升程度不如浮空攻击和叩地攻击来的多。

ハードヒット：吹飞攻击，吹飞的距离与攻击者以及敌人的体重有关，如果在墙边攻击的话会出现与浮空攻击相同的效果，缺点是有效连携时间太短，不易形成连续技。

ハイアングル：浮空攻击，连携时最常用的一种，且不受敌人体重限制。

ノックダウン：叩地攻击，敌人中此攻击后就会倒地，具体倒地时间与敌人体重有关，重的敌人倒地时间较长。

b.特殊能力

每个角色都有自己固有的特技，详细请看后面的角色分析。



c.纹章魔法

除了威尔和藏人以外，其他角色都可以装备纹章魔法。每个纹章都有固定的等级，装备时会消耗角色的DCP槽，每位角色在DCP槽足够的情况下最多可以装备8枚纹章。

d.连携



当角色站在一起或者选择“连携”指令，便可以发动连携攻击，当一名角色攻击完毕以后轮盘上会随机出现△○□×四键，成功输入后下一名角色才会连携，从而形成连续技。当4人连携的时候最后一名角色便可以发动连携魔法（在控制樱花时3人即可达成连携），连携魔法的属性随队伍中成员的属性而定，即使不能装备纹章的威尔和藏人也能发动连携魔法。



e.SP和暴走

在本游戏中除了普通RPG中的HP和MP外还加入了SP的设定，SP的最大值会随着等级的上升而提升。每场战斗中角色的任何行动都要消耗SP，一旦SP为0，角色就会进入“暴走”状态，进入暴走状态后，该角色将不受玩家的控制不分敌我的采取行动，只有回复SP才能回复该状态，如果以暴走状态结束战斗的话该角色得不到经验值。战斗后SP自动回复为最大值。

f、好感度（Affinity）

各个角色之间存在着好感度的设定，具体可以进个人菜单画面查看，当每次成功与某同伴连携一次后，与其的好感度便会加1，最大值是100。随着好感度的上升，使用连携和回复时的效果会更加明显。

4. 购买道具



在本作中购买道具是可以打折的，不过前提是轮盘按键成功。在游戏初期会从玛奇梅尔兄弟处得到一张积分卡“ポイントカード”，购买道具就会进行积分，增加点数是花费金钱的1/100。当点数累计到一定程度后玩家的购买等级就会提升，所打的折扣就会更优惠，当提升到最高等级后积分卡就会升级为金卡。

5. 状态异常

除了“パニック”状态使得SP消耗变为正常状态的3倍外，本作中角色的异常状态基本与一般RPG类似，比较特殊的是轮盘的异常状态，下面做一下简要的说明。

ファストリング	轮盘转动速度变为正常状态的2倍
タイトリング	打击区域变为正常状态的1／2
プチリング	轮盘大小变为正常状态的1／2
ランダムリング	战斗中每次轮盘的转动速度都不相同
フィックルリング	同一回合中轮盘的转动速度不规则
ブライドリング	轮盘上的打击区域隐形化
アップリング	轮盘的回转速度徐徐上升
フェイクリング	轮盘上给出错误的打击区域
リバースリング	光标逆向转动

人物篇



威尔 ウル

档案：本作同时也是前作的主人公，在上代中，他打败了想将超神召唤到世间的阿尔伯特·西蒙枢机卿以及超神而被别人称为弑神者，但也同时失去了自己最爱的人。在那之后他便踏上了漫无目的的旅途，但在中途休息的多雷米村发生的事情则将他又一次卷入了战斗中。

属性：暗

特技：フュージョン（融合术）

最强装备&特殊饰物：

鵺の爪：内约姆地底迷宫CLEAR后完成罗杰的迷你游戏（最强武器）

ヘルライダース：1.游戏后期与戛纳船场附近的两个孩子对话；2.与彼得格勒地下水道附近的老婆婆对话；3.与香榭丽舍街道上的驼背男子对话；4.与戛纳阶梯长凳附近的男子对话并且完成计算题；5.在圣玛格丽特岛原本关押罗杰的地方从雷尼处取得（最强防具）



分析：通俗的说，融合其实就是变身。除了无属性的融合兽外，威尔一共可以变身成6种属性的融合兽，方法是在SAVE点进入菜单，选择グレイヴヤード（墓场）一项，进入墓场后就可以利用平时战斗中取得的魂（ソウル）习得相应属性的融合术并且使得属性升级，取得相应属性的融合兽后进入菜单画面中的个人状态画面便可以使得融合兽升级（提升属性等级还是要去墓场相应属性的墓碑处），要提升到最高等级LV10需要消耗900点魂。不过如果想使某种属性的融合术升级到MAX（也就是第三形态），除了要积累一定的魂以外还必须获得重要道具ソウルドロップ（魂之点滴）并且击败相应属性的敌人，在游戏中一共有6枚这样的道具，具体取得方法见下表。当故事进行到进入死者之回廊后就可以挑战MAX属性了，不过建议还是等DISC2的时候再去，因为能力不够的话会死得很惨的。



全ソウルドロップ取得方法

1.酒窖迷你游戏LV2的奖品

2.外人墓地深处

3.犬神之里入口处的小屋

4.多雷米教会祭坛左侧

5.横滨市街藏人留宿的地方

6.葛勒梅谷贤者约维斯死后从间谍劳伦斯（托马斯）处取得

ネオ·アモン和天凯凰入手方法

此外，除了游戏流程中取得的融合兽外，游戏中还存在着两个强力的融合兽，他们分别是ネオ·アモン和天凯凰。要取得ネオ·アモン必须完成隐藏迷宫希福日城（具体方法见隐藏迷宫攻略法），而天凯凰的入手方法就稍微复杂一点了，具体需要满足以下条件。



1.将所有融合怪兽属性提升到MAX，并且取得ネオ·アモン和狩天童子。

2.进入铜铎并且见过珍妮。

3.进入グレイヴヤード并且在寄生木下取得再生之露。

4.进入欲望之间与威尔的父亲战斗。



卡琳 カレン

档案： 伯爵家长女，德军陆军少尉。在多雷米村事件后，被同伴背叛的她与威尔一同踏上了寻找事情真相的旅途。

属性：火

特技：剑技

最强装备＆特殊饰物：

名称	入手方法	备注
デュランダル	圣玛格丽特岛，具体参照教授成佛事件	最强武器
クルップグランゼ	计步器1万步的奖品	最强防具
マタハリの胜负服	1.取得安娜斯塔茜娅和露琪娅的最强武器、防具和隐藏服装 2.取得威尔的最强武器 3.在完成了前两项的情况下和罗杰对话	隐藏服装
アンヌのクロス	进入苏黎士后自动获得	全状态以及RING状态异常防御，战斗中每回合回复HP
もめんの白ぱんつ	内约姆地底迷宫捡到H杂志"上海天国"后交给罗杰	物理攻击伤害值减半
シルクの黑ぱんつ	完成怪物图鉴后从葛勒梅格的劳伦斯处取得	特殊攻击伤害值减半

分析： 卡琳剑技的习得和升级必须取得ニーベルング（《尼贝龙根之歌》，德国著名音乐家瓦格纳的代表作）的歌谱，全《尼贝龙根之歌》的取得方法如下。



序章	巴黎盖比特的家（剧情获得）
2章	圣玛格丽特岛做钥匙的犯人（剧情获得）
3章	战舰三笠入口处的船员
4章	南安普敦SAVE点附近的男子
5章	彼得格勒街道上的男子
6章	彼得格勒死者之回廊入口处的尸体
7章	佛罗伦萨喷水池旁的男子
8章	外人墓地的老头
9章	游戏终盘南安普敦宿屋中的醉汉
终章	9章入手后，调查女王的庭园取得月晶石的地方后方与守护者发生战斗后取得

盖拜特 ゼペット



档案： 以前在巴黎大有名气的木偶师，但当妻子死后他便与自己的木偶康妮莉娅结束了自己的演艺生涯。是前代女主角艾莉丝的伯父。

属性：随木偶康妮莉娅的属性变化

特技：マリオネット（人偶）

分析： 盖拜特的攻击方式是手中的人偶康妮莉娅，在游戏中盖拜特一共可以让卖道具的皮埃尔为康妮莉娅设计10种服装，而这些服装的取得必须以ビルダーカード交换。

最强装备＆特殊饰物：

名称	入手方法	备注
赤い丝	人形之馆BOSS战后获得	最强武器
道化のインバネス	完成所有莎拉的试练	最强防具
シルバーシート	游戏终盘以大圣堂商店中以10万元购入	装备后战斗中其他成员会帮盖比特挡住攻击

全ビルダーカード入手方法：

名称	入手方法
Mr.ソムリエ	巴黎盖比特的家
Mr.デテクテブ	南安普敦宿屋2楼
Mr.マタドール	佛罗伦萨喷水池附近走动的女性
Mr.シェフ	酒窖迷你游戏LV1的奖品
Mr.サムライ	葛纳酒场中的胖子
Mr.サックス	入门者试练4的奖品
Mr.スワン	冬宫2楼左侧通道中巡逻的士兵
Mr.ドクトル	横滨市街藤屋的招牌后面
Mr.プロレス	剧情发展到一定程度后日本桥公园单杠附近的男子
Mr.バイゲン	在拥有前作记录的情况下取得所有卡片和9件服装，然后通过酒库的迷你游戏LV4级就可取得

隐藏服装入手方法

除了正常的6种属性服装外，游戏中还存在着4种究级服装，具体入手方法如下：

名称	入手方法
漆黑の女王	调查拉斯普汀房间床底取得道具"紫のボンテージ"后与皮埃尔对话
百兽の王子	横滨红砖仓库左上的商店内购得"アライグマ"后与皮埃尔对话
苍き乙女	前8种服装全部入手后故事终盘与皮埃尔对话
美しき愚者	取得Mr.バイゲン后与巴黎的皮埃尔对话



布兰卡 ブランカ



档案： 多雷米村的小女孩珍妮饲养的白狼，与威尔一同守护着村庄，虽然是狼王罗博之子，不过它本人一直不知道这件事情。

属性：风

特技：超常现象

分析： 布兰卡的特技超常现象的习得和升级需要参加WOLF BOUT（ウルフバウト）并且取得胜利，其中我方成员HP全回复的特技在战斗中十分有用。每次和狼战斗后被打败的狼就会在卡片上盖上脚印，当取得全部12个脚印后去蒙马特就会发现其实在卡片的背面还有3个空位，也就是说一共要参加15场决斗才能使得布兰卡的特技都升到最高等级。游戏中15场决斗的地点如下。



名称	出现地点
テツ	蒙马特
ケリー	酒窖剧情结束后原BOSS所在地
ジェローム	佛罗伦萨
フィリップ	圣玛格丽特岛
アンリ	SG意大利支部剧情结束后原BOSS所在地
ネクロス	死者之回廊的牢房中
R－3	彼得格勒威尔初次遇见安娜斯塔茜娅的地方
キボリン	战舰三笠剧情结束后B1F左上方
エレアノール	日本桥的空地
松永	犬神之里宿祢泉
黑色三连星	去多雷米村打听情报后，在村子旁的森林中找到
ロボ	不死山最初的祭坛放置苍玉晶、第2个祭坛放置红玉晶、最后一个祭坛放置黄玉晶后前进
アンリ	蒂福日城
ロボ	风之森
怪人ウルフ	蒙马特

（注：参加全部15场决斗后，去蒂福日城见アンリ后再去蒙马特就会发现阿内斯塔被アンリ变成昆虫去参加昆虫格斗的隐藏剧情，而去彼得格勒见R－3就会发生它回外太空的情节。）

最强装备＆特殊饰物：

名称	入手方法	备注
兽王の证	完成WOLF BOUT后在阿内斯塔（アーネスト）处取得	最强武器
ピュセルの加护	游戏终盘在多雷米村教堂中取得	最强防具
鳖甲の发饰り	DISC2开始藏人的剧情结束后入手	濒死时加快行动速度



露琪娅 ルチア



档案： 占卜师卡米拉的弟子，在佛罗伦萨拥有着极高的人气。许多人为了欣赏她的舞姿不惜一掷千金。



属性：暗

特技：タロットカード（塔罗牌）、アロマセラピー（香薰疗法）

分析： 露琪娅的特技为塔罗牌和香薰疗法。塔罗牌在每场战斗中只能使用一次，且抽到的卡片都为随机，有时候会抽出附加效果，"REVERSE 效果"为将抽到的卡片作用对象逆转，比如原本为我方 HP 回复 50% 的卡片如果抽到"REVERSE效果"的话，便会回复敌人50%HP；"SPECIAL 效果"为将抽到的卡牌的效果加倍，如原本回复我方 50%HP 的如果出现"SPECIAL 效果"就会回复100%HP，"REVERSE SPECIAL 效果"为以上两种附加效果相重叠，如原本回复我方50%HP的卡牌如果抽到此效果便会回复敌方100%HP。由于塔罗牌的随机性太大，所以在战斗中请甚用。比起塔罗牌的不确定性，香薰疗法的实用性要高上许多，每次可以从香油中选择两种混合，多为一些辅助效果，在战斗中多加利用有益无害。

全塔罗牌取得方法

名称	入手方法	效果
女司祭长	初期拥有	回复最大值 50%MP
法皇	初期拥有	回复最大值 50%HP
隐者	初期拥有	回复最大值 50%SP
倒吊男	初期拥有	下回合行动不能
月	初期拥有	战斗中最大 MP 上升 50%
正义	SG 团意大利支部的 BOSS	露琪娅战斗不能，其他战斗不能者全回复
节制	圣玛格丽特岛的 BOSS	SP 消费减半
命运之轮	探宝黎明篇，调查与オスカル战斗后地面上的锁链	LUK 值上升 128 倍
女帝	彼得格勒皇宫内安娜斯塔茜娅房间内的小熊	回避率 2 倍
魔术师	死者之回廊	MP 消费减半
世界	伊达尔福兰的 BOSS	获得经验值、金钱、魂 2 倍
愚者	多雷米击败黑色三连匹	伤害值表示 2 倍
恋人	战舰三笠	回复 50%HP、MP、SP
落雷之塔	日本桥 NO.7 福引社成员的身后	所持金钱 2 倍
太阳	横滨市街第一个场景红衣女性身后的屋子左侧	战斗中最大 SP 上升 50%
审判	日本桥击败钟馗	可以多抽取一张塔罗牌，且必定出现附加效果
皇帝	蒙马特 WOLF BOUT 的奖品	行动间隔缩短一半
星	犬神之里藏人家院子的草坪上	战斗中最大 HP 上升 50%
力	麻布暗黑坂 · 上屋敷的 BOSS	伤害值 2 倍
死	铜铎 4 层的宝箱	即死
恶魔	蒂福日城的宝箱	状态异常
战车	黑森林的宝箱	给予最大 HP50% 的伤害

全香油取得方法

名称	入手方法
マリンオイル	初期拥有
ミスティオイル	初期拥有
グラスオイル	戛纳台阶下的水池
ナイトオイル	彼得格勒打倒暗杀者ビクトル
ムーンオイル	彼得格勒击败ナイトクイーン
サンライズオイル	犬神之里藏人家 2 楼左侧的宝箱
シャインオイル	进入横滨市街后与入口处的蓝衣女子对话 3 次
オーロラオイル	完成黑森林迷宫后自动获得

最强装备 & 特殊饰物

名称	入手方法	备注
ネメシス	将"危险な研究资料"（注：请参看交换物品）交给大圣堂前的マルガリータ或者在游戏终盘时在大圣堂道具屋以 50 万购得	最强武器
ステラベステート	铜铎 2 层	最强防具
花嫁のアルニタム	完成黑森林迷宫后与卡尔拉对话，再去南安普敦的城墙找劳伦斯	隐藏服装
セブンスターズ	完成黑森林迷宫后再次进入先向右拐再从中间的道路前进在墙壁附近取得	装备后塔罗牌必定出现 SPECIAL 效果

安娜斯塔西亚 アナスタシア

档案： 沙皇尼古拉二世的第四女，极为可爱的小姑娘。在遇到藏人后便对其芳心暗动。她的原型是历史上的真实人物，相信《真假公主》这部电影（动画）大家应该都有所耳闻吧……

属性：水

特技：スナップ（抓拍）、アルバム（影集）



全シルバーエンゼル入手方法

1. 冬宫螺旋阶梯的顶部，与维罗尼卡战斗的地方
2. 犬神之里晒东西的架子后面
3. 完成崇拜者试练 3
4. 人形之馆 2 楼最深处的房间
5. 日本桥完成ビルダーカードクイズ



分析：抓拍就相当于一般游戏中的ANALYSE魔法，可以调查敌人的数据，抓拍某些特定的敌人可以习得新特技，具体列表如下。习得的特技可以选择アルバム使用，性质实际上就是《FF》中的青魔法。

技名	消耗 MP	效果	习得敌人	习得地点
アクアライズ	36	中范围水＋毒属性魔法	ペンデュラム	安娜斯塔茜娅初次战斗或者修验者试练 3
ダイレクトプレス	28	敌 1 体 HP 半减	ハティ	イーダルフラーム
キャスティール	38	夺取敌 1 体金钱	アンドレ	修验者试练 3
リストール	50	解除敌 1 体的辅助效果	オスカル	修验者试练 4
疾风盗承阵	38	偷取敌 1 体的道具	豆狸	信仰者试练 4
逃退叶阵舞	1	从战斗中逃跑	天狗	风之森 （装备警报计后随机出现）
刚力波动炮	72	无属性直线攻击	神无月	麻布暗坂 · 上屋敷 BOSS 或体现者试练 2
スピリットオフ	80	将敌 1 体从战斗中强制消除	キングタマコス	女王的庭园的 BOSS 或者体现者试练 2
ナイトメア	56	将敌 1 体 HP 强制变成 1	バギー	人形之馆
エウタナシア	88	大范围水属性攻击附加异常效果	オロバス	内约姆地下遗迹的 BOSS

最强装备 & 特殊饰物：

ゴールドエンゼル	收集满 5 枚"シルバーエンゼル"后与艾德加对话	最强武器
祈りのプラーチィ	游戏终盘从皇后手中取得	最强防具
红叶乃一重羽织	藏人取得狩天童子后再次进入犬神之里从藏人母亲处取得	隐藏服装
パノラマレンズ	游戏终盘从艾德加处取得	スナップ效果全体化

犬神藏人

档案：

年轻的剑客，从其英俊的相貌上很少有人能想到他具有的高超剑术，而他也拥有着与自己年龄不相称的沉着冷静。

属性：光

特技：降魔化身术

分析： 作为威尔的表弟，藏人的特技其实与威尔的融合术性质相同，只不过他所变身的种类要比威尔少很多，除了剧情获得的月黄泉以外，就只有隐藏的狩天童子了。狩天童子的取得方法为取得无明狼后离开犬神之里，再次进入后在宿祢泉与犬神□关对话并发生战斗后取得。



最强装备 & 特殊饰物

名称	入手方法	备注
无明狼	鞍马之狗笼 BOSS 战后获得	最强武器
鬼のふんどし	铜铎 4 层的宝箱（须从 3 楼的黄色转移点转移到 4 楼）	最强防具



约阿希姆
ヨアヒム

档案： 信奉正义必胜的热血摔跤手，前代角色之一的吉斯的哥哥，某次由于讨厌弟弟打呼噜所以他和弟弟发生了争执，并不慎折断了家传密宝魔剑而逃离了家门。当见到威尔等人时，他也加入了他们的队伍。（其实约阿希姆在前作中也曾出现过，相信玩家对在收集吉斯最强装备的途中必定会遇见的那只黄金蝙蝠还有所印象吧……）

属性：地

特技：マッスルアーツ（肌肉艺术）



最强装备＆特殊饰物：

名称	入手方法	备注
ノーチラス	教授成佛事件的过程中在戛纳船场边拾得	
ローズボンテージ	福引NO.1的奖品	
ゴールドリスト	信仰者试练3的奖品	装备后容易变身成黄金蝙蝠
プリズムリスト	福引NO.11的奖品	装备后容易变身成隐形人
エレクトリスト	体现者试练的奖品	装备后容易变身成格兰·帕比（グラン·パピヨン）
ぐらん·はてな	完成RING之塔的试炼	装备后容易变身成グラン·はてな

分析： 约阿希姆的特技マッスルアーツ需要从其师傅格兰·迦马处习得，如果等级足够的话并不困难。约阿希姆最大的特色在于变身，只要经过一定次数的战斗，约阿希姆就会自动变身，而变身的倾向可以从个人状态画面的曲线图中得知。其中变身成黄金蝙蝠就会令攻击力加倍但HP减半；隐形人可以减少敌人对其的攻击；最强的格兰·帕比可以提升各项能力，但在游戏初期很难出现。

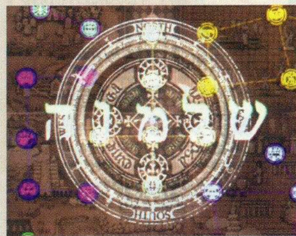
究级研究＆100%隐藏要素

1.全RING之魂所在位置

只要找到RING之魂就能得到增加攻击回数的道具，取得全16个该道具后就能把所有角色的攻击回数改到最大值，当然每次RING之魂出现时的精彩对话也是不容错过的！

地点	备注
赎罪之塔（第1次）	一路前进自动遇见
香榭丽舍地下废弃线路	3岔路口往左走
勒阿弗尔	海猫亭附近的大树
隆达废坑	坐第一个升降机下去后的第一个拐角处
威尔士	罗杰家外侧的墙壁（注：贴着墙壁走）
蒙玛利亚拉岛	取得天平座、白羊座、山羊座石版的房间
内约姆地下遗迹	玛奇梅尔兄弟所在房间的下方
圣玛格丽特岛	打造钥匙的犯人所在场景下方房间的右上方
葛勒梅谷	深处约维斯把威尔带到镜之城的房间
死者之回廊	与狼战斗的那个场景往上走后再右转
赎罪之塔（第2次）	初次来时转移点的左侧
横滨市街	从地图画面进去后左拐屋子附近
战舰三笠	进去后左侧（注：不用上楼梯）
外人墓地	进去后下方
犬神之里	上方宝箱附近
不死山	先在第一个祭坛放置红玉晶，然后在SAVE点附近的祭坛放置苍玉晶后转移

2.72纹章与所罗门之键



《影之心Ⅱ》中的72纹章分别代表着所罗门72魔神，游戏中盘得到“所罗门之键”后就可以在菜单画面中配置这72纹章，如果某区域的纹章全部配置正确的话属于该区域的纹章就会追加新的魔法，游戏中全72枚纹章的入手和配置方法见下表。完成全部莎拉的试练、全纹章收集并全部配置正确以后和莎拉对话就会与隐藏BOSS所罗门王发生战斗，胜利后得到究级纹章ソロモン。

全角色共通最强饰品

饰品名	作用	入手地点／方法
心眼	审判之轮上的有色区域隐藏，物理攻击加倍	麻布黑暗坂上屋敷／修验者的试练4／NO.3福引
极め	审判之轮隐藏，物理攻击三倍	Ring成功率95%以上，PERFECT率65%以上时从川屿浪速处获得（不死山出现后）
ロザリオ	全状态异常防备	人形之馆／蒂福日城／内约姆地下遗迹（BOSS战）
黄金のネックレス	遇敌率两倍	修炼者的试炼1
退魔の首饰り	遇敌率减半	チフォージュ城（福引No.4）
もめんの白ぱんつ	受到的物理攻击伤害减半	内约姆地底迷宫捡到H杂志“上海天国”后交给罗杰物理攻击伤害值减半（女性专用）
シルクの黑ぱんつ	受到的特殊攻击伤害减半	完成怪物图鉴后从葛勒梅谷的劳伦斯处取得（女性专用）

幻惑之海

纹章名	入手方法	配置位置
ウヴァル	SG团意大利支部钢琴附近的宝箱	最右
ヴェパル	佛罗伦萨喷泉附近	左上
クロセル	盖比特家	右上
フォカロル	初期装备	右下
フォルネウス	罗杰家	左下

情欲之森

纹章名	入手方法	配置位置
アンドラス	初期装备	中央上方
ヴァッサゴ	打倒アラクネ	右下
グレモリー	约阿希姆初期装备	左上
サロス	打倒ムルソー	中央下方
シトリ	打倒カルトス、ボルックス	左下
ゼパル	打倒カルトス、ボルックス	右上
フルフル	初期装备	最上方

堕天之丘

纹章名	入手方法	配置位置
アガレス	约阿希姆初期装备	下排右
カミオ	圣玛格丽特岛卖道具的狼附近	中排左
パイモン	第2次去赎罪之塔时5楼（有第二个SAVE点的地方是4楼）最右边铁笼里的宝箱（注：在将开关调整得能使玩家去六楼的情况下下到4楼才能看到）	上排左
バルバトス	亚丁森林	下排中
フェネクス	内约姆地下遗迹B4层的宝箱	中排中
プルソン	露琪娅加入时	中排右
マルコシアス	福引NO.13（戛纳）	上排右
ロイム	酒窖的宝箱（从BOSS之前房间的右侧梯子下进去的房内）	下排左

炎火之砂漠

纹章名	入手方法	配置位置
アイム	露琪娅初期装备	右下
アミィ	地下铁	最上
ハウレス	香榭丽舍宿屋	左下
パティン	福引NO.16（勒阿弗尔）	右上
ベレト	打倒アンドレ	左上

终末之墓场

纹章名	入手方法	配置位置
サミジナ	不死山	左上第4个
グラシャラボラス	打倒雅蓝	左上第1个
ビフロン	圣玛格丽特岛第3个看守所在地	左上第3个
ブネ	横滨红砖仓库的店铺（终盘）	左上第2个
ムルムル	打倒グリムロック	右数第2个
フルカス	彼得格勒广场	右下

破戒之王城

纹章名	入手方法	配置位置
アスタロト	打倒アスタロト	最上
アスモデウス	打倒アスモデウス后在彼得格勒桥附近以10万元购得	右
アモン	蒂福日城打倒ネオ·アモン	下
オロバス	内约姆地底遗迹打倒オロバス	从上往下数第2个
ガアプ	黑森林与打倒ガアプ	左
バアル	人形之馆打倒バアル	中央

战之荒野

纹章名	入手方法	配置位置
アロセス NO.10 福引	下排右数第 2 个	
イボス	冬宫螺旋阶梯附近	上排右数第 2 个
エリゴス	冬宫 1 楼	上排最右
オセ	打倒グレイルゲイザ	下排左数第 2 个
サブノック	入门者试练 1	下排最右
ダンダリオン	安娜斯塔茜娅初期装备	上排最左
パラム	安娜斯塔茜娅初期装备	下排最左
ハルパス	打倒ビクトル	上排左数第 3 个
ベリト	ネアム地下遗迹	上排右数第 3 个
レライエ	死者之回廊与狼战斗的地方往上	上排左数第 2 个

财宝之砦

纹章名	入手方法	配置位置
アンドロマリウス	死者之回廊有墓碑的 SAVE 点附近	最上
ヴァレフォール	犬神之里	上排左
キメイエス	横滨红砖仓库左上方的店铺	下排右
ザガン	WOLF BOUT 胜利 6 次后的奖品	中排左端
シャックス	信仰者试练 2	中排左数第 2 个
セーレ	探宝幕情篇	下排正中
デカラビア	酒窖迷你游戏 LV3 的奖品	下排左
ハアゲンティ	打倒ナイトクィーン	中排右端
ベリアル	第 2 次去时赎罪之塔外围的宝箱	上排右
マルファス	风之森	中排右数第 2 个

英知之泉

纹章名	入手方法	配置位置
アムドゥシアス	横滨市街有 SAVE 点场景最下方的宝箱	最下排右
アンドレアルフス	安娜斯塔茜娅初期装备	下数第 2 排的右端
ヴァプラ	战舰三笠	最上
ヴィネ	战舰三笠藏人队取得	最下排左
ヴァラク	外人墓地	下数第 2 排右数第 2 个
オリアス	不死山按照苍玉晶→红玉晶的顺序放置水晶后转移取得	上数第 2 排右端
グシオン	女王的庭园 BOSS 所在的地方	上数第 2 排左数第 2 个
ソラス	日本桥的 WOLF BOUT	最上排左
ナベリウス	横滨红砖仓库 SAVE 点附近	最上排右
プエル	日本桥	上数第 2 排右数第 2 个
フォラス	战舰三笠舰长的问答)	上数第 2 排左端
ボティス	安娜斯塔茜娅初期装备	最上排正中
マルパス	打倒阎魔雅蓝	下数第 2 排左端
モラクス	葛勒梅谷的宝箱	最下排正中
ロノヴェ	蒂福日城	下数第 2 排左起第 2 个

3.莎拉的试练(サラの试练)

剧情发展到葛勒梅谷后就能参加莎拉的试练,试练的项目会随着游戏的推进和试练的完成情况增加。以下备注中的异常状态在战斗中都不能回复,否则算挑战失败。

试练名	奖品	胜利条件	建议
入门者试练 1	サブノックの纹章	1 人取得 5 连胜	装备防止石化和 RING 状态异常的防具
入门者试练 2	ブラッドジュエル	4 人以下组队打出 28HIT 以上连击	用约阿希姆和卡琳的特技可以轻松搞定
入门者试练 3	第三の键	2 人以下组队,以リバースリング状态全转盘 NO MISS 取得 4 连胜	
入门者试练 4	Mr サックス	毒状态下取得 6 连胜	
修验者试练 1	黄金の首饰り	4 人以下组队不使用个人特技打出 28HIT 以上连击	用高 HIT 魔法
修验者试练 2	第五の键	2 人以下组队,以タイトリング状态全转盘 NO MISS 取得 3 连胜	装备珊瑚のペンダント
修验者试练 3	倍速カウンター	3 人以下组队 5 连胜	
修验者试练 4	心眼	1 人ブラインドリング状态全转盘 NO MISS 取得 5 连胜	用自动转盘
信仰者试练 1	魔术师のピアス	2 人以下组队,以リバースリング和タイトリング状态全转盘 NO MISS 取得 3 连胜	装备珊瑚のペンダント
信仰者试练 2	シャックスの纹章	3 人以下组队,以フェイクリング和毒状态全转盘 NO MISS 取得 5 连胜	用自动转盘
信仰者试练 3	ゴールドリスト	1 人以プチリング状态全转盘 NO MISS 取得 4 连胜	把增加HIT AREA的道具都给一个角色装上并装备珊瑚のペンダント
信仰者试练 4	第七の键	4 人以下组队取得 12 连胜	
崇拜者试练 1	シルバーエンゼル	以盖拜特、布兰卡、露琪娅和安娜斯塔茜娅 4 人组队且不使用"攻击"指令取得 5 连胜	
崇拜者试练 2	最强の带	以威尔、卡琳、约阿希姆和藏人 4 人组队且不使用魔法和连携魔法取得 5 连胜	
崇拜者试练 3	龙哭の牙	3 人以下组队,以ファストリング状态全转盘 NO MISS 取得 5 连胜	装备珊瑚のペンダント
体现者试练 1 体现者试练 2 创造者试练	堕天使のピアス エレクトリスト 道化のインパネス	1 人取得 6 连胜 4 人以下组队取得 6 连胜 4 人以下组队取得 4 连胜	最后出场的怪物ブリキン用
			石化攻击或者约阿希姆的特技"ドレインだっち"
所罗门王之战	七つ目の假面、ソォモンの纹章	打倒所罗门王	装备防止状态异常的防具,或者用第 7 之键 2 回合搞定

4.福引券

游戏中一共有16位福引会社成员,只要找到他们就能进行抽奖,每次抽奖会消耗一枚福引券,由于打倒某些怪物后也会有一定几率得到福引卷,例:风之森的天狗、黑森林的ペナンガル、人形之馆的小强和木偶,铜铎的狂狮子和夜刀魔等,因此这里就不列出能在何处得到福引卷了。推荐先让安娜斯塔茜娅习得疾风盗承阵,然后去偷它们就是了,按中红色部分的话偷得几率将近100%。

全福引会社成员出现地点与大奖一览

号码	出现地点	红色位置奖品
NO.16	勒阿弗尔 SAVE 点附近的男子	バティンの纹章
NO.15	南安普敦道具车附近的老婆婆	スロウ LV1
NO.14	隆达废坑取得油灯地点下方的男子	第三の键
NO.13	戛纳酒场前的女性	マルコシアスの纹章
NO.12	圣玛格丽特岛某牢房中的犯人	スロウ LV2
NO.11	冬宫 2 楼右侧 SAVE 点下方房间中的女仆	プリズムリスト
NO.10	剧情发展到一定程度后盖比特家	アロセスの纹章
NO.9	横滨红砖仓库下方某民工	大德利
NO.8	战舰三笠威尔小队通过"ハ"门后下方的船员	物理攻击减 LV3
NO.7	日本桥第一个场景深处的男子	警报机
NO.6	犬神之里 SAVE 点附近树上的虫子	堕天使のピアス
NO.5	麻布黑暗斜坡·上屋敷 5 号衣柜(注:必须先去 2 楼取得钥匙)	スロウ LV3
NO.4	蒂福日城镜之国的アリサ	退魔の首饰り
NO.3	嫩叶古城的ドヴィック(注:流程进行到一定程度去サントマルグリット岛的仓库就可以进入古城)	心眼
NO.2	找到 NO.2 以前所有成员后去无响庵和芳子交谈	盗贼王のピアス
NO.1	勒阿弗尔发生取得魔建ビルディング事件,并且找到 NO.1 以前全部成员后,去找海猫亭附近的银色蝙蝠(约阿希姆的哥哥,同时也是前作我方成员之一的吸血鬼吉斯)	ローズボンテージ

5.计步器



游戏初期可以从佛罗伦萨入口处一男子手中得到计步器,只要把他装备在出战人员的身上就会对其所走的步数进行计算,达到一定的步数便可以从该男子处交换奖品。游戏后期得到饰物"倍速カウンター"和"3倍速カウンター"(在藤堂技研樱花醒来的房间附近)后便会使计算加倍,不过记得也要同时装备在装备有计步器的人身上才行哦。(注:只会计算迷宫中的步数)

步数	奖品
500 步	マナリファイン
1000 步	ピュアリファイン
2000 步	身代わりクン
3000 步	ウィルパワー
4000 步	ステルスロイド
5000 步	バットゴールド
6000 步	ヒットエリア扩张
7000 步	ストライク扩张
8000 步	ビンダッチーV
9000 步	最强の带
10000 步	クルツグランゼ

PS:三倍速カウンター的入手场所在藤堂技研,樱花醒来的房间附近。

6. 探宝

与戛纳酒场前的男子クロフト交谈就可以开始探宝了，注意从旅情篇开始クロフト的所在地就会转移到横滨市街SAVE点附近了。

问题	答案	取得道具
黎明篇	调查圣玛格丽特岛与オスカル战斗处地上的锁链	塔罗牌“命运之轮”
幕情篇	调查葛勒梅谷SAVE点往上走2楼的柱子	セーレの纹章
潜入篇	调查战舰三笠船室的军服	即死LV2
旅情篇	风之森岔道口（注：向右拐切换画面后马上回去在原地连按○键）	ブラッドジュエル
完结篇	调查帝都无响庵的灯笼	ポチのホネ

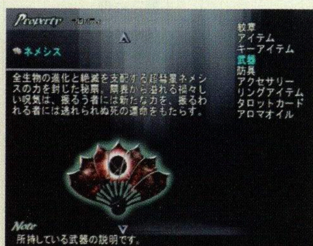
7. 教授成佛事件

游戏终盘去圣玛格丽特岛的仓库便可以进入地下的嫩叶城触发教授成佛事件，该城一共3层，只有使同一层的所有幽灵都成佛后才能进入下一层，具体方法如下。

名字	答案
ダースィ	将餐巾纸（ティッシュ）交给他
セルジュ	与勒阿弗尔海猫亭附近的老婆婆对话
ルドヴィック	与他进行3次福引
カズナ	与大圣堂道具店前的男子
悩んでいる军人	与外人墓地的岩井对话
教授	1.与戛纳船场海滩附近的老人对话 2.回教授处，离开圣玛格丽特岛后再进入与之对话 3.在隐藏迷宫ネアメの地下取得“ヒロエグリフ”后回去找教授，再去戛纳找那位老人，再回教授处

8. 交换物品

当剧情发展到南安普敦后，可以在城墙上找到一男子，于是丰富多彩的道具交换之旅便开始了。玩家可以根据自己的喜好自由交换，比较特殊的是有一分支可以交换到露琪娅的最终武器，具体方法如下。



しなびたワラ（南安普敦城墙上的男子）→斩新なフィルム（佛罗伦萨狼附近的男子）→七转八起（戛纳楼梯下的男子）→至极のピロシキ（冬宫2楼右侧的男子）→おしゃべる人形（香榭丽舍街道上的男子）→十日前のごはん（犬神之里宿祢泉入口）→危险な研究资料（南安普敦旅馆2楼）→ネメシス（大圣堂台阶上的女子）

9. RING之塔

游戏终盘与日本桥的格兰·迦马对话便可以进行“真男人”的恐怖试练，RING之塔一共有100层，不过实际游戏时并没那么恐怖，打倒26层的时候就会直接跳到89层。打完第10、20和92层可以回到地面记录。只要有耐心，完成RING之塔不是难事，比较特殊的是从93层开始，我方的8名角色会轮流上阵与擂台上的对手单挑，而对手会使用一些状态异常的攻击，请玩家事先做好准备。

层数	出场人物	备注
93层	藏人	ファストリング攻击
94层	盖比特	猛毒攻击
95层	露琪娅	アップリング攻击
96层	卡琳	
97层	布兰卡	SP DOWN攻击
98层	安娜斯塔茜娅	即死攻击
99层	威尔	
100层	约阿希姆	单挑格兰·迦马



10. 隐藏迷宫攻略法

蒂福日城

出现方法：游戏终盘与佛罗伦萨喷水池附近的胖子对话。

攻略方法：

1.在案内人所站的区域往北前进，直到发现能转移的镜子。

2.进入“好奇心旺盛なメイピア”身旁的镜子。

3.一直往南走，进入途中的镜子。

4.发现SAVE后往北走与ネオ·アモン发生战斗。

5.SAVE往南前进便会出现十字路。



6.十字路往左走便会回到现实的世界，而往右走后再往下走可以找到アンリ。

黑森林

出现方法：游戏终盘与勒阿弗尔海猫亭中的醉汉对话。

攻略方法：

1.进入迷宫后按照红花→蓝花的顺序对话，再按照左→中的顺序前进。

2.与白花对话，按照右→右→左的顺序前进。

3.按照蓝花→黄花的顺序对话，再按照左→中→中→右的顺序前进。



4.与白花对话，按照右→中→右→左→左的顺序前进。

5.按照黄花→红花的顺序对话，再按照左→左→左→左→左→左的顺序前进。

6.与蓝花对话后按照右→左→中的顺序前进。

7.最后的SAVE点处往左拐BOSS战。

内约姆地底迷宫

出现方法：故事终盘与罗杰对话后进入ネアム地底。

攻略方法：



开启各种开关利用各色的石块不断前进即可，除了有些繁琐以外没有难点，记得“上海天国”和“ヒエログラフ”一定要取得，这关系到其他隐藏要素。

鞍马之狗笼

出现方法：进入铜铎后再去犬神之里和犬神口关对话。

攻略方法：

1.在最初的台座中排左边放置鞍马石“斗”、中排中央放“皆”、下排中央放“临”。



2.前进取得“鞍马石·列”，并在该房间台座的右边放“列”，左边放“兵”。

3.在“朱雀部屋”取得道具后回最初的房间，记得要取回“列”和“兵”。

4.取下最初台座上的“斗”，再将“临”、“列”、“皆”排成一直线。

5.前进取得“鞍马石·阵”，并且在该房间台座的右下放“阵”、右上放“斗”、左下放“者”，左上放“兵”。

6.“青龙部屋”取得“鞍马石·在”后原路返回最初的房间，记得取回“斗”、“兵”、“者”、“阵”。

7.在最初的台座下排正中放“兵”，下排右放“斗”，中排右放“者”，上排右放“在”。

8.一路前进，在下一个台座左下放“阵”，右下放“皆”。

9.将“列”镶入最后一个台座，进入“白虎部屋”取得“鞍马石·前”。

10）返回最初的房间，将“前”放在下排中央后前进发生BOSS战。

人形之馆

出现方法：游戏终盘与横滨市街SAVE点左边第2个男子对话。

1.在2楼最深处的房间调查日记。

2.猜对每个人偶的名字，获得密码，具体见下表。

3.1楼原本无法打开的门前输入密码BRIDGET后进入发生BOSS战。

名前を呼んでくれたら教えてあげる	レベッカ
……	ジーナ

仲良しの子とはなればなれになっちゃった	エマ
かわいそう……あの子	バーバラ
え、私たちの名前を調べているの?	イレーナ
あら、私とお话してくれるの	ティナ
……なに?	ダイアン

11.问答

游戏终盘的时候可以参加一些特定人员的问答测试，具体答案如下，注意是有时间限制的哦。

怪物问答

游戏终盘横滨市街右端照相馆前的男子

奖品：スチ－ルブラック

问题	答案
アスタロトの负の力が具现化した……	犬
アンデンヌの森のモンスタ－……	头盖骨
ベロニカの召还する双子の使い魔……	ボルックス
ベロニカの召还したモンスタ－“ムルソ－”……	お酒
ベロニカがペットとして作り出した合成兽	ド－ベルマン
死者の回廊に登场するジル……	少女
レニ率いる秘密结社の构成员……	レニ
ロシアを袭ったモンスタ－ペリュトン	シカ
不死山に登场するモンスタ－……	1本
ロンダの废坑に登场するタムズ……	サソリ
暗杀部队の精锐“铁の爪アドミラル”……	赤い布饰り
外人墓地の异界に登场する……	ぺらぺら
藤原博士が自ら操纵して登场した……	富岳
イ－ダルフラ－ムの抗体の……	ギ－クフィラリア
ドンレミ村に登场するポムマル	カモ
ルア－プルの町で角材を持って登场した……	チンピラ
マンマリア－ラ岛で登场するカトリ－ヌ……	毒蛾
マンマリア－ラ岛で饲われている……	アンドレ
战舰三笠に登场する铁奇兵队……	赤城
战舰三笠に登场する帝国陆军开发の……	竹秋

船长问答

游戏终盘战舰三笠船长室

奖品：フォラスの纹章

问题	答案
ウルの武器“ファントムクロ－”……	正体不明の骨
カレンがゼペットに贷してもらった……	フル－レヴィユ
ゼペットの武器“フィルキュレイプレ”……	铜
ブランカの武器で世界砥石百选に……	フェットスト－ン
ヨアヒム用の武器“ティンバ－”とは……	角材
ルチア用の武器で满月の绘柄が……	ル－ナピエ－ナ
アナスタシアの武器“ブル－サ－ペント”……	爬虫类
次のうちMPを回复してくれるアイテムは……	マナリ－フ
魅惑の男性专用装备“汉布”……	攻击力アップ
福引のはずれテッシユ1つ何枚入り……	8
次のうち毒を防いでくれるアイテムは……	贝壳の腕轮
次のうち石化を防いでくれるアイテム……	水镜の腕轮
次のうち即死を无　炕　筏皮　欷掰	レオナルドベア
ヒットエリアが消える代わり攻击力が2倍に……	心眼
Powをアップさせる心の刻印……	天使
キャラクタ－の正气度を表す……	魂の刻印
气绝したキャラのHPを回复してくれる……	慈爱の护符
いつもお世话になっている回复アイテム……	メディリファイン
全ステ－タス异常とリング异常を……	ダフネの果实
福引券を持っていると福引させてくれる……	世界福引协会

ビルダ－问答

游戏终盘日本桥公元内单杠旁的男子

奖品：シルバ－エンゼル

问题	答案
日本代表ビルダ－、ミスタ－サムライ……	オガサワラ
ラストサムライ、オガサワラあにき……	赤
ドイツ代表ビルダ－のオリバ－先生……	产妇人科
ミスタ－ドクトル、オリバ－先生……	カルテ
アメリカ代表ビルダ－のオブライエン……	アフロ
人气のミュ－ジシャン、オブライエン……	サックス
イタリア代表ビルダ－のミッコリさん……	シェフ
オ－ナ－シェフのミッコリさん……	フライパン
インド代表ビルダ－、ミスタ－プロレス……	黑
ちょっぴりシャイな假面のレスラ－……	カレ－
スペイン代表ビルダ－のエンリケ兄さん……	赤い风
最强のマタド－ル、エンリケ兄さん……	バラ
ロシア代表ビルダ－のカルビンさん……	バレリ－ノ
凄腕バレリ－ノのカルビンさん……	白鸟の湖
イギリス代表の凄腕探侦ビルダ－……	アシュリ－
凄腕探侦のアシェリ－さん……	本を读む
フランス代表ビルダ－のマルセルさん……	ソムリエ
世界一でかいソムリエ、マルセルさん……	ワイングラス
ビルダ－カ－ドに登场するビルダ－达の中で……	2人
世界のビルダ－を集めたビルダ－カ－ド……	1人

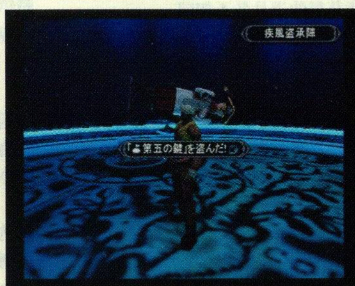
ETC

1.《影之心III》?



还记得会在取得约阿希姆武器中出现的那只红色蝙蝠——约阿希姆的妹妹吗？虽然说这次我们看不到她的真实面目，不过……“请期待续篇”！（可在游戏中的角色档案里看到这句话）而且，很明显那BAD结局（威尔依然回到了现代，但记忆已经完全消失了）就是为续作设下的伏笔，真希望ARUZE能尽快公布《影之心III》预定开发的情报啊。

2.第五之键无限入手法



先让安娜斯塔茜娅学会疾风盗承阵，然后在“体现者的试练1”中从约阿希姆的师傅那里即可偷得“第五之键”，虽然每次只能偷一个，但下次再挑战这一试练时便能再次得到了。如此以往，即使是强悍如所罗门王或素戈鸣也只有落得被秒杀的下场。

3.免费全回复

由于在《影之心II》中并没有宿屋的设定，因此玩家只能靠回复药或者在特定情节后才能令HP和MP全回复。不过当情节发展到露琪娅加入后，无论何时回到佛罗伦萨都可以通过与卡米拉对话而令HP和MP全回复了。

4.隐藏商店

说是隐藏商店，其实是在特定阶段到某商店就能买到特殊的商品了。目前所知的共有以下两个。

巴黎大圣堂：在打败拉斯普钦到DISC1结束前可在这里买到ストライク扩张和ヒットエリア扩张，而在铜铎出现后也可再来这里购买。

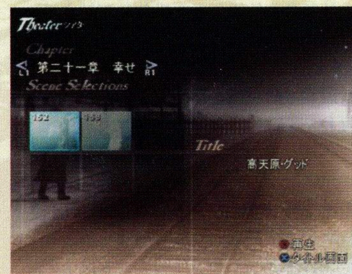
冬宫王座前：同样是在铜铎出现后，在这里可以买到第三之键。

5.结局分支

本作存在着两个结局的设定，而这2个结局的出现条件也非常简单，只要在铜铎最后一次见珍妮时（打风神、雷神前）选择“自分らしく生きる”便会出现GOOD ENDING，反之则出现BAD ENDING。

6.二周目特典

与时下其他游戏一样，《影之心2》也存在着2周目的设定，具体继承的东西大致如下：



- 追加MOVIE鉴赏模式
- 全ビルダ－カ－ド，全人偶的服装继承
- 威尔、藏人、盖比特、安娜丝塔西娅的特技全部继承
- 全纹章继承
- 人物、怪物图鉴和战斗中的累计得分继承
- 特殊服装继承

流程攻略



DISC1

贼罪之塔
（BOSS：ガーゴイル 属性：暗）
↓
多雷米村
↓
亚丁森林
1.有往北和往西两条路线，两条路线所获得的道具各不相同
2.如果往北走则必须把桥上的开关都调到ON，不过即使失败盖比特也会帮威尔搞定
3.如果往西走的话会得到蓄电池，可以启动升降机
4.无论选择那条路线最后都会在出口发生BOSS战
（BOSS：アラクネ 属性：地）
↓
巴黎
1.战斗后从地下铁线路去ルイス的店
2.坐地下铁去香榭丽舍，在旅馆2楼见ゴーチェ
3.与香榭丽舍地下左侧的人对话后进入废弃线路
4.三岔路口往左走启动开关
5.三岔路口往右走去大圣堂取得保险丝（ヒューズ）
6.回废弃线入口处使用保险丝
（BOSS：カルトス 属性：火／ポルックス 属性：水）
↓
勒阿弗尔
1.与船员对话后去镇长家加入警卫队
2.与警卫队长对话后夜间与怪兽战斗
3.在镇南方的海猫亭发生情节后，去镇长家发生战斗
↓
酒窖
在深处约阿希姆和维罗尼卡单挑
（BOSS：ムルソー 属性：风）
↓
南安普敦
进旅馆发生剧情后去2楼与加藤对话
↓
隆达废坑
坐升降机到底层取得油灯（カンテラ）后一路从黑暗区域前进
（BOSS：グリムロック 属性：暗）
↓
威尔士
去罗杰家，之后出来与雷尼战斗
（BOSS：レニ 属性：地）
↓
佛罗伦萨
↓
蒙玛利亚拉岛
1.收集12星座石板，要验证血型的门让盖拜特开
2.在需要拼石板的门前按以下顺序组合
左门：双子座→射手座→狮子座
右门：处女座→水瓶座→天平座
中左：金牛座→山羊座→白羊座
中右：天蝎座→巨蟹座→双鱼座
（BOSS：アンドレ 属性：火）
↓
SG团意大利支部
1.调查蓝色的书把时钟调到9点
2.在密室开启开关后去书库
3.在书库获得密码后去密室输入开启隐藏房间
4.在隐藏房间取得反复电路开关（トグルスイッチ）后回密室使用后乘升降台去3楼
（BOSS：アジトボス 属性：光）
↓
佛罗伦萨
↓
威尔士
在罗杰家取得绳梯后出门在上方悬崖处使用
↓
内约姆地下遗迹
踩动四色机关放下阶梯
（BOSS：グレイルゲイザ 属性：水）
↓
戛纳
在酒场从搬运工ネルソン那取得“地下水路の鍵”后坐小船出海
↓
圣玛格丽特岛
1.操作布兰卡取回钥匙
2.电子锁的密码为864
3.拷问过后操作布兰卡解救同伴（每个人的拷问台词都不一样，建议在这之前存个档，有的很搞笑的哦）
4.在仓库找到“接着剂”、森林找到“针金”、书房桌子上找到“万年笔”后交给某房间的犯人打造钥匙
（BOSS：ゴッドハンド 属性：地）
↓
戛纳
↓
威尔士
在罗杰家左侧最深处开启开关后去地下坐飞空艇
↓
彼得格勒
1.操作安娜斯塔茜娅与イワン对话后回房间休息（有SAVE点的那个）
2.一路追赶拉斯普汀后发生剧情
3.去冬宫2楼大广间发生剧情
4.回安娜斯塔茜娅的房间发生剧情后去2楼左侧发生战斗
（BOSS：ビクトル 属性：火）
5.取得钥匙后去狮子宫发生剧情
↓
葛勒梅谷
1.礼拜堂和约维斯见面后传送到镜之城
2.在有暖炉的房间调查镜子后进入取得“镜之国之键”
3.返回暖炉房间，往上走用钥匙开门后进行BOSS战
（BOSS：アモン 属性：无）
↓
彼得格勒
1.从桥下密道进入死者之回廊
2.只要把所有有俄文字母的开关拉下就能打开将所有铁门打开，取得银色挂坠（シルバーロケット）
3.在植材处使用挂坠
4.进入冬宫后从中庭的螺旋阶梯上天台BOSS战
（BOSS：ナイトクィーン 属性：水）
↓
伊达尔福兰
1.破坏挡路的卵型障碍前进
2.顺序按彩色的开关开启黄色的大门
（BOSS：アスモデウス 属性：无）
↓
赎罪之塔
1.将杀人犯和纵火犯的秤砣放在天平左边
2.开动升降装置不断前进（1层上→3层下→2层下→3层上）
（BOSS：アスタロト 属性：无）

DISC2

横滨红砖仓库
操作布兰卡帮助藏人解围
↓
横滨市街
↓
战舰三笠
1.藏人队将保安键壹插入“ロ”槽
2.威尔队将保安键贰插入“イ”槽
3.藏人队拔出保安键壹，插在下个台座的“ハ”槽内
4.威尔队重新将保安键贰插入“ロ”槽，取得船室之键并进入船室按下开关甲
5.藏人队按下开关乙
6.威尔队回到插保安键贰的地方，把保安键插入“イ”槽
7.藏人队拔下“ハ”槽内的钥匙，回最初的台座插入“ロ”槽
8.威尔队拔出钥匙插进“ニ”槽
9.藏人队重新把钥匙插入“イ”槽，按下开关丙
10）两队汇合后前进BOSS战
（BOSS：寺田中佐 属性：地）
↓
藤堂技研
操纵樱花完成军事训练（在迷你游戏中注意不要打到加藤）
↓
外人墓地
1.与月黄泉发生战斗
（BOSS：月黄泉 属性：光）
2.按照蓝→蓝颜色的顺序通过鸟居取得镇来怪符
3.双子地藏前按照顺时针方向转2圈后取得散瘴灵符
4.在第2个红色鸟居前使用后前进
（BOSS：雅蓝 属性：暗）
↓
日本桥
1.在公园见过格兰·迦马（グラン・ガマ）后去空地
2.与卡琳对话后发生BOSS战
（BOSS：钟馗 属性：光）
↓
藤堂技研
取得战斗服后一路前进
（BOSS：富岳 属性：地）
↓
日本桥
分别在空地找到布兰卡和藏人、十字路口上方找到约阿希姆和安娜斯塔茜娅、公园找到盖比特和露琪娅
↓
风之森
1.发生剧情后进入炼狱
2.先调查地藏边的烛台，再一次性通过所有鸟居
3.回入口处发生BOSS战
（BOSS：阎魔·雅蓝 属性：暗）
↓
犬神之里
去宿祢泉发生剧情
（BOSS：红艳姬 属性：火）
↓
不死山
1.取得红玉晶放上祭坛，进入传送装置
2.将苍玉晶放在SAVE点下方的祭坛处取得黄玉晶
3.取下苍玉晶，将其重新放在SAVE点旁的祭坛上一直前进
（BOSS：ラストアスタロト 属性：无）
↓
外人墓地
↓
麻布黑暗斜坡·上屋敷
一路清除杂鱼
（BOSS：神无月 属性：水）
↓
女王的庭园
1.进去后上方的房间取得“ナイトの駒”
2.往左走取得“ポーンの駒”，并且调查该房间中以下7样东西：斜放的男人画像、壁画男人肖像、书柜玻璃、旌旗、沙发、床头柜和宝箱旁的桌子
3.在左边与之对称的房间前使用“ポーンの駒”后进入，将房间内的装饰摆放的和取得“ポーンの駒”的房间相对称后取得“クィーンの駒”
4.需要“クィーンの駒”才能打开的房间内国际象棋的谜题选最后一项，取得“キングの駒”
5.在取得“ナイトの駒”的房间的壁炉前使用“キングの駒”
（BOSS：キングタマコス 属性：风）
↓
威尔士
在罗杰家地下右边的房间发生剧情
↓
犬神之里
发生剧情后在宿祢泉找到卡琳
↓
飞鸟·石舞台
1.发生剧情后进入铜铎
2.启动1楼左侧的开关后将各层中央的装置都调成同一种颜色
3.与三猿众中的雷电和飞燕战斗
4.与加藤最终决战
（BOSS：素戋鸣 属性：无）
↓

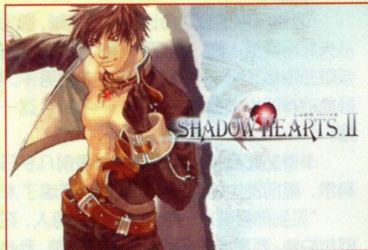
EDNING



文 全能的调停者、卡伦 编 卡伦

《影之心II》剧情小说

何谓幸福？何谓正义？
1915年，当第一次世界大战进行得如火如荼之际
整个世界也正逐渐走向毁灭的边缘
在时光的缝隙中
有一群坚信着自己正义的年轻人
可是、他们所坚持的正义真的是正确的吗？
而对生存在这混浊的世界上的人来说
那所谓的幸福又为何物呢？
痛失爱人的青年将项链挂在墓碑上，然后默默地离去
他失去的实在太多了
又或者说，他得到的实在太多了……
在战火中，他的战斗将会继续下去
以自己的正义……







第一章 多雷米的恶魔

拂晓的森林，幽静得似乎可以听见露珠滴落的声响，太阳还未从地平线上升起，整个世界仿佛被披上了一层灰色的薄纱，神秘，却又安详。

忽然，急促的脚步以及刺刀发出的金属摩擦声打破了原本的静谧，一群士兵穿过森林潜入了深处的小村庄，并以最快的速度包围了村子尽头一座古旧的教堂。在确认里面没有动静之后，他们踹开了教堂的大门，一名军官打扮的红发女子在副队长的引领下缓缓步入其中。大门随即自动合上，突然间，紧闭着的大门的另一侧传来了不绝于耳的枪声以及士兵们声嘶力竭的悲鸣，而紧接着又是死一般的沉寂。教堂内的士兵们屏住了呼吸，眼中都充满着恐惧，伴随着天窗玻璃的破碎声，长着双翼的黑色恶魔从天而降，士兵们原本那一点点求生的奢望如同散落一地的天窗玻璃般变得支离破碎。红发女子显然没有注意到恶魔已站在自己身后，抑或她早已注意到，只是绝望已让她无法与突然降临到自己身上的厄运做半点抵抗。副队长及时用身体撞开了女子，然而自己却没有能够抵挡住恶魔的攻击，被弹到一旁的柱子上。如雨点般的子弹扫射着恶魔的每一寸肌肤，但是这些先进的武器在恶魔面前却犹如孩童的玩具般毫无杀伤力。一名士兵向恶魔扔出了手榴弹，但是他却忘记了，自己的女队长还躺在一旁的地上毫无还手之力。爆炸声和士兵们的惨叫充斥着整座教堂，在浓厚的烟雾中，依稀可见恶魔强有力的臂弯中躺着一个身影，恶魔用他的身躯保护了女军官。硝烟散尽后，他把女子抛在了地上，消失在清晨第一缕阳光之中。



而在女子的意识即将消失之际，出现在其眼中的，是由恶魔变成的黑衣青年的身影。

数日后，德军司令部。

“卡琳·凯尼希少尉，我想请你再去一次那个村子，不过这次你的身分是别人的向导。”满头白发的司令官对那位红发女子说道，”虽然多雷米村毫无战略意义。但德军的威严却不容侵犯，哪怕对手是怪物也不例外……你明白吗？”

“是！”被称为卡琳的女子点了点头，在那件事情发生的第二天后，有人在梅兹的街道上发现了她以及其他的8名下属。虽然对于全军都未受到伤害而感到诧异，但败在恶魔手下这件事情对于自小便开始接受军人教育的伯爵家长女来说无疑是个巨大的耻辱。

此时，大门打开了，一名白衣男子走了进来。

“这位是从梵蒂冈来的尼古拉斯·康拉德（尼科尔）枢机卿（注：教皇的顾问）”司令向卡琳介绍道，很显然，尼科尔就是卡琳这次的同行者。

尼科尔走到卡琳身边，微笑着伸出了右手，虽然能从其身上感受到特有的贵族气息，但卡琳却依稀觉得似乎有什么不对劲，但究竟问题出在那里，则要到不久之后她才能知道……

1915年，初春。

世界进入了前所未有的动乱中。

由一声枪响引发的战争在短短的时间内便将整个欧罗巴大陆拉入了战火中，而人类也怀着恐慌的心情迎来了历史上的第一次世界大战。

而在这宏大战场的一个小角落间，我们的故事也自此开始了……

一周后，梵蒂冈，深夜。

“第一次来梵蒂冈吗？”走在夜中昏暗的街道上，尼科尔扭头向自己身边的卡琳问道。

“嗯。”卡琳点了点头。

“在去多雷米村之前，我们先要好好准备一下。为了能顺利完成这次重要任务，我必须先得取某件物品。”

“物品？”

“唔，有些像护身符吧，是除魔用的道具。”

“我们现在就是要去取那东西？”卡琳问道。

“不错。”尼科尔点了点头，“它放在阿博纳之塔里，人们也叫那座塔为赎罪之塔。你应该也听说过吧。自古以来，在政治争斗上失败的贵族以及一些危险的政治犯在死前都会被关押在这里，无法忍受拷问和洗脑的犯人癫狂而死，而由于死后无法升上天堂，因此他们的灵魂充斥于这个禁忌之地。不过正因为如此，这里作为一个保管珍贵物品的地方也是再合适不过了。”

“……那么，为什么要带我来这儿呢？”卡琳不解地问道。

尼科尔停下了脚步，回头微微一笑，“为了登上塔顶，我需要借助你的力量。一个人总是有点不安心呢。”

虽然清楚对方说的并非实情，但卡琳一时也想不到该说什么话来反驳他，只得保持沉默。

“我们走吧，少尉，这边。”

在尼科尔的带领下，两人走入了赎罪之塔。据尼科尔所言，这座塔里栖息着无数的怪物和幽灵，不过，与多雷米村的恶魔相比，它们的实力根本就不值一提。但即使如此，对于从未经历过这种阵仗的卡琳来说，在经历了第一场战斗后依然气喘吁吁地跪在了地上。

“你没事吧？刚才那些已经算这里比较友好的家伙了。”尼科尔伸手过来想搀扶卡琳，不过女孩拒绝了他的好意，自己站起了身来说道：“嗯，没关系。”

尼科尔耸了耸肩，说道：“在权力倾轧中失败的王族以及不为人知病死的贵族少女，许多人都被困在这里而死去，因此这里才会四处弥漫着怨念。”

“果然……”

“怎么了？”

卡琳摇了摇头，“不知怎么回事，我在多雷米遇见那恶魔的时候，却一点都没有感觉到有一点类似于现在塔中亡灵的邪恶的气息。”

“是不是因为当时因为恐怖而导致头脑混乱呢？”

“嗯，我想也有这方面的原因吧。不过，那真的是太奇妙了……”

“很有趣的感想啊。”

“另外……”卡琳欲言又止。

“另外什么？”

“在那种气息中，我感受到了一股深深的悲伤……”

在塔的最顶部，当击败了守护在这里的使魔后，尼科尔拿到了自己此行的物品，但令卡琳吃惊的是，尼科尔那所谓的”王牌”竟然只是一根普通的树枝。

数天后，当尼科尔、卡琳，以及她所率领的小队再次踏入多雷米村时，这里已经空空荡荡渺无人烟了，刚踏进森林时听到的狼叫早已向村民发出有不速之客来临的讯息，而村中各处也都布满了结界。难以想象，守护这样一个边境小村的，竟然会是狼与恶魔。

“你们在外面等，我和少尉两个人进去就可以了。”在向卡琳的下属吩咐后，尼科尔与卡琳走进了教堂。

可就在他们进门的一瞬间，门突然间关上了，而从门外接连不断地传来的，是与数日前相同的惨叫声。

“不能出去！现在出去的话很危险！”尼科尔用言语阻止住了想冲出门去的卡琳。

“但是……”

尼科尔打断了他的话语，盯着天窗处冷冷说道：“他来了！”

熟悉的身影再次自破碎的天窗从天而降。

“快解除变身吧，多雷米的恶魔！”

恶魔收起双翼，在强烈的白光中，那名黑衣青年又现出了他本来的姿态。血红色的眼眸，微微翘起的嘴角无不显示出他的自信与对尼科尔的不屑。

“我早就想见见你了，弑神者。”

“是你派人把外面的士兵都杀掉的吧？”

“不错，今天在这里发生的事情如果有人知道就不妙了。”

卡琳简直不敢相信自己的耳朵，一直温文尔雅的尼科尔此时脸上的表情让她不寒而栗。

“把珍妮还给我。”青年冷冷说道。

“这……这到底是怎么回事”卡琳越来越搞不明白眼前发生的一切了。

“让你见识一下我的厉害！”尼科尔说着，拔出腰间的佩剑，向青年砍去。但青年一个侧身就轻易躲过了攻击，一脚把尼科尔踹倒在地上。

“尼科尔……”卡琳想上前搀扶起倒在地上的尼科尔，却被他一把推开。

“雷尼！”尼科尔站起身来，大声唤着一个人的名字，话音刚落，一个虎背熊腰的光头男子带着一群喽罗夺门而入，肩膀上还扛着一个昏迷过去的少女。

“太慢了！”尼科尔恼火地说道。

“哈哈哈，别生气，因为有几个碍手碍脚的下级士兵在。”说完后，他将身体转向了青年，”别动！否则这女孩就没命了。”

“那你就试试看吧，不过你自己也会没命的。”青年停下了脚步，但面对雷尼的威胁毫无惧意。

“果然和传说中所说的一样啊，没枉我找你这么久。”尼科尔将身体转向青年，指着他说道。

“找我？”

“我曾经奉主公之命讨伐一个叛贼，因为那男子将神从天际召唤至人间，企图毁灭整个世界。但是没想到，那叛贼却败给了另一个拥有恶魔之力的男子，不仅如此，连降临的神明也被那男子所杀……不错！这一切都拜你所赐！”

卡琳站起身来，惊讶地望着眼前几乎已经失态的尼科尔，眼前发生的这一幕转变给其造成了太大的冲击。

“见到你很高兴，抢走我猎物的男人，在你代替叛徒阿尔伯特·西蒙成为我们新的威胁之前，我必须将你斩草除根。”

“哦，你们是什么人？”青年扬起了嘴角，不屑地说道。

“我们是サピエンテス・グラディオ（持剑之贤者），是给这 20 世纪带来新的希望之光的组织。”

“从没听过呢。”

“无所谓，只要杀死弑神者，我们就会名扬天下了，你的性命就是我们的武勋！”尼科尔嘴角露出了一丝笑容，从怀里掏出那根树枝说道，“就让我以这寄生木将你的灵魂导向神之乐园吧。”

“尼科尔！”卡琳举枪瞄准了尼科尔，眼前这位自己曾经信赖过的男子已经让她失望透顶。

“咦？同伴关系破裂么？”雷尼似乎有种看热闹的嫌疑。

“她不是什么同伴，只是我的带路人而已，她也要在这里和这家伙一起死去。”尼科尔冷冰冰地答道。



“你们……究竟是什么人……”

“感谢你把我带到这里来，原本说不定我们可以成为好伙伴的，真是可惜了。”

“把那孩子放了，否则……”

“否则？难道你想对这孩子开枪？”雷尼拿起手中的匕首，在珍妮的脖子上比划着，没想到他的这一动作却惊醒了原本昏迷的珍妮。

清醒后的珍妮开始不断挣扎，卡琳乘机扣下了扳机，子弹呼啸着打在雷尼的护肩上，强烈的冲击使他送开了手。

“你！”尼科尔仅有的一点理智在卡琳的一再妨碍面前完全消失殆尽，他向卡琳扑了过去，青年一个飞身及时将尼科尔击倒在地，却没有发现自己的胸口已经被寄生木深深刺了进去。

“这到底是……”青年无法想象自己居然会遭到如此卑鄙的小人的暗算，胸口发出的剧烈白光夺走了每一个人的知觉……

SHADOW HEARTS II

第二章 怪盗格兰·帕比

好像……做了个很长的梦……

与她的相遇、与她的分离，都像是刹那间的事情……

是为什么来到这个村庄的呢？已经记不得了。我所知道的是，我决不会让德军对这个村子下手，怎么说呢……是种奇怪的责任感吧，尤其是当看到珍妮那副天真无邪的面孔时这种感觉便会愈加强烈。

“你打算在这个村子呆到什么时候？想在这里送死吗？”

那个老头总是向我说这样的话，虽然说他是艾莉丝的伯父，但两人的性格还真是天差地别啊。自从半年前与其相遇时起，我便一直是和他一同进行旅行的。

“那是你太多心了，我可不会白白浪费自己的性命。”我撇了撇嘴，说道，然后将目光投向暗暗天幕中的繁星。

“再说，我的命已经不只属于我自己了，因为这是她给我的……”

我闭上眼睛，绿树下那块小小的墓碑再度出现在脑海中，而刻于碑上的那个名字，也深深地刻在了我的心底。

Alice · Eliot。

艾莉丝……

突然间，天地间变得漆黑一片，草地、篝火、盖拜特全都在一瞬间消失无踪。我在混沌之中拼命奔跑着，但却根本不知道自己究竟想要干些什么，最终让我停下脚步的，是昏倒在地上一动不动的白狼，以及……死于恶魔手中的珍妮……

而那个恶魔……是我……

当青年从噩梦中惊醒的时候，已经身居一个小山洞中了，而他身边除了卡琳外，还多了一位带着墨镜的老人和珍妮饲养的那只白狼。在卡琳等人被白光吞噬的那一瞬间，老人及时救了她们。但是，多雷米村的其他村民却被尼科尔等发现了藏身之处，珍妮也在那个时候失去了幼小的生命。报仇，对于受到寄生木诅咒连行动都困难的青年来说，显然是以卵击石，老人建议先去他在巴黎的旧公寓避避风头，顺便寻找一些关于寄生木的情报。

“我是人形（木偶）师盖拜特，他叫威尔。”老人向卡琳介绍了自己和黑衣少年，而在一边摇着尾巴的白狼也有着它自己的名字——布兰卡。



因为刚才那冲击性的事实，现在的卡琳心底一片混乱，而她之前所坚信的一切也已被完全颠覆，无奈之下，她只得选择暂时和威尔等人一同行动，然后再决定下一步该干些什么。

由于寄生木的诅咒，威尔体内的马利斯（罪恶）不断溢出，而原本包围着多雷米村的亚丁森林此时也变成了魔物的海洋。虽然强忍着胸口的疼痛，但威尔最后还是由于体力不支倒在了森林的出口处，当他睁开双眼时，发现自己已经置身于一片空旷的墓场。

“我的……心中？”威尔抬起头，环顾着周围熟悉而又陌生的景象——这里便是他所有融合兽的取得地点。

那根小小的寄生木在威尔的心中长成了一棵大树，而树干上竟然“生出”了一位与威尔长相毫无二致的青年，青年双目紧闭，似乎还未从久远的睡梦中醒来。而原本已经离开人世的珍妮也再次出现在威尔心中，她神秘兮兮地告诉威尔她来到这片心中的墓场是为了确认一件事情，随后就化作一道白光消失了踪影。

就在这时，一个声音传入了他的耳中。

“喂，起来！快点起来啊！威尔！”

那是一个女子急切的呼唤声，感觉好像有些陌生，但为何又仿佛在很远之前便曾听到过类似的声音呢？

威尔蓦地睁开了眼睛，出现在其面前的，是卡琳那担心的面容。

花之都，巴黎

当回到自己的住所后，盖拜特翻开尘封的文献，向威尔说明了寄生木的正体——古代教会用来引导人们心灵的神具，但是关于解开寄生木诅咒的方法，文献上却只字未提。

公寓古旧的木门被轻轻地推开，一位妙龄少女信步而入，换上便装的卡琳身上散发出一种与之前完全不同的美，恬静却又暗藏着野性，婀娜的身段与时髦的穿着让眼前两位男性看得目瞪口呆。卡琳响亮的巴掌把盖拜特和飘飘然的威尔从遐想拉回现实，现在对他来说，最重要的应该是找出解开诅咒的办法和揪出神秘组织“サピエンテス・グラディオ”的正体。

罗杰·培根！威尔心中闪过一个名字，这位曾与自己并肩作战，现今隐居在威尔士的天才魔术师有着数百年的生活阅历，也许他知道寄生木和“サピエンテス・グラディオ”的情报。但是熟知目前欧洲局势的前德军少尉卡琳却对此提出了异议，法国北部的港口城市卡莱地处两军交战最前线，要想从那里坐船去外国的可能性几乎为零。在盖拜特的建议下，威尔打算通过勒阿弗尔的民间船前行，而卡琳也决定跟随他们一起。

在巴黎小有名气的盖拜特利用其人脉很快便找到了去勒阿弗尔的办法——利用巴黎地下的废弃线路，这对于正受到尼科尔等人狙击的一行来说无疑是不二之选。但是，他们不知道“サピエンテス・グラディオ”的爪牙



早已在线路的尽头恭候多时。

"哈哈，孩子们，这里是天国的入口！"一位衣着暴露的女子出现在众人面前，丰满的身材与眼角的羽毛饰物使她在性感中又略微带着一丝神秘。

"你是什么人？"受过严格教养的卡琳显然对眼前这位轻佻的女子极为反感。

"サピエンテス・グラディオ的魔法战士维罗尼卡，如果你们老实点做我的奴隶的话，我可以考虑饶你们一命。"女子边说挥舞着手中的鞭子，举首投足给人以春满乾坤之感。

"不好意思，我没这个兴趣。"一向头脑冷静的威尔自然不会吃维罗尼卡这一套。眼看交易失败的维罗尼卡召唤出自己饲育的宠物拦在威尔等人面前，但是宠物终究只是宠物，在弑神者面前，它们的进攻根本就不足为惧，溃败的维罗尼卡只得遁于一片白光之中。

先是雷尼、刚才又是维罗尼卡……"サピエンテス・グラディオ"到底是一个怎样的秘密组织呢？

沿海的勒阿弗尔给人以一种完全不同与内陆的光景，潮湿的空气与略咸的海风几乎让人忘记了这里是战火正烧得如火如荼的欧洲大陆的一隅。盖拜特说的果然没错，民间船只仍然在运作，但唯利是图的船主却以德国潜水舰过于危险为由拒绝搭载盘缠已尽的威尔等人出海，并且假惺惺地告诉了威尔等人赚钱的办法——加入镇长的自卫队。而为了去威尔士，威尔等人也只得放手一搏。

满脸横肉的柯尔队长告诉威尔等人，由于战争的缘故，勒阿弗尔的治安每况愈下，最近更是每夜出现怪盗，由于自卫队员们实力不济，怪盗至今仍逍遥法外。虽然镇长满脸怀疑地打量着卡琳，但最后他还是同意了威尔等人的请求，最初的任务就在当天晚上。

是夜，柯尔队长将威尔一众派至镇南巡逻，而其他队员则负责把守镇北。在镇南搜寻无果的威尔正欲回去向队长汇报情况，阵阵惨叫声却从镇北方向传来，当威尔赶到现场时，自卫队早已七荤八素地倒在地上。

"哈哈哈哈！"一男子的笑声从屋顶传来。

"谁！"卡琳警觉地抬起了头，望着月色下那名神秘的来宾。

"世界被黑暗所笼罩！我以这双正义之拳除强扶弱！心中的热潮绝对不允许任何歪门邪道存在！"男子用极为做作的腔调喊出这似乎早已准备好的台词，从屋顶纵身跃下，"爱与正义的使者格兰·帕比，今宵华丽登场！"男子站稳脚跟，顺势摆了一个POSE。华丽的蝴蝶面具映衬着他那突兀的面部轮廓，厚实的肌肉与丰满的臀部，以及手上那巨型的武器无一不显露出他异于常人的喧哗。

"如果不怕这散发的汗水的光辉的话，就尽管放马过来吧！"

"……"

几个回合后，怪盗终不敌威尔等人4对1的联合夹击败下阵来，威尔正欲上前将其捉拿归案，怪盗却化作一只金色的蝙蝠消失于空中那轮圆月之中。

知晓威尔实力的镇长欣喜若狂，第二天一大早就让柯尔带着众人来到了镇子的南端，在酒场"海猫亭"门口，威尔等发现了昨晚那神秘的肌肉男子正与两个孩子在嬉戏。柯尔掏出一叠钞票塞给卡琳，向众人交代完任务后他便匆匆离去。

"是你们……"肌肉男没想到威尔等人这么快追上门来。

"约阿希姆根本就不是什么怪盗！你们快离开这里！"孩子们说着，用弱小的臂膀挡住了身材硕大的男子。

约阿希姆将众人请进海猫亭，"我不知道镇长到底和你们说了些什么，不过我是不会就这么让你们抓去的！"说着，他摆起了架势。

"你为什么要当怪盗？给镇上带来这么大的麻烦？"经过尼科尔的教训后，卡琳变得不再轻易相信任何人。

"约阿希姆是为了从镇长和那帮恶棍手里保护这些孩子和这家店子才这么做的。"一位年过花甲的老妪从门口蹒跚而入。"镇长的目的是我手上的宝物。三个月前，建造这家店的木匠去世了，在死前他说在这家店的下面埋藏着财宝。正是因为此镇长才想拿到本店的产权证。"

事情的真相已经很明显了，设立自卫队，捉拿"怪盗"，这一切都不过是镇长对财宝窥视已久所上演的闹剧。感觉受到愚弄的威尔等人回到镇长家，把钱还给了他，并且表示要退出自卫队。镇长等人见威尔已不受自己掌控，立马露出了本性，在被威尔等打得屁滚尿流之后，他们竟然对海猫亭的孩子尤玛和简下手，将他们绑架至镇外的无人酒窖，而交换条件就是那一纸产权证。

与约阿希姆一起赶到酒窖的深处，威尔等人却发现了倒在地上的奄奄一息的镇长一伙，两个孩子被绑在角落里，而他们的身边，是维罗尼卡那调教专用的刑具。

"哦活活活，你们果然来了，可怜的家伙们！"维罗尼卡笑着，"真是对不住这个白痴镇长，为了吸引你们，也只好拿这群二流子做诱饵了。"

约阿希姆接过尤玛扔过来的蝴蝶面具，变身成格兰·帕比，直取维罗尼卡。

"我不擅长沉闷的战斗，来，给你们个好东西。你们好好享受吧，变态假面男！"不是对手的维罗尼卡召唤出一只巨型的青蛙怪，丢下一句遁词消失了。

解决掉青蛙怪后，威尔等人带着镇长回到了勒阿弗尔，镇长对威尔等人的救命之恩感激不尽，不仅许诺不再为难海猫亭，更安排船只免费送威尔等人出海。而早就对外面的世界充满无限憧憬的约阿希姆也欣然要求与众人同行。

当威尔等人抵达英国境内的南安普顿时，夜幕已经降临了，连日的狂风暴雨使得这座英国南部小城看上去毫无生气。听路上的行人说，由于山洪泄漏，原本往西的道路现已全部封锁，无奈之下，威尔等人只得进入街上一家小旅馆暂时歇歇脚，待天晴之后再做打算。

甫一进门便见一男子被两个恶棍打倒在地，威尔等人刚欲出手相助，却被刚进门的军官抢在了前头。

那军官一头黑发、身后的披风给人使他看上去格外英姿飒爽。恶棍似乎被男子身上的英气震慑住了，立即夺门而逃。

"果然是你啊！好久不见了。"那男子似乎和威尔早以相识。

"是、是你？"

"不错。是我，加藤。我们已经有一年多没见面了吧。"军官礼貌地向威尔伸出右手。

"是啊，好久没见了。"威尔也将手递过去，两个昔日的老友竟然在异国他乡再次重逢。

"这位是……"盖拜特问道。

"啊，是我在上海时认识的朋友。"

"我是日本海军特佐加藤政二。"加藤深深向众人鞠了一躬，而当他听说威尔一行准备去威尔士时，脸上却露出一丝不自然的神情。

"你们要去威尔士？"刚才被救下的男子问道。在得到众人的肯定后，他继续说道，"你们只要穿过西边的隆达废坑就可以到威尔士了，不过由于先前的大爆炸，如今那里面已是幽灵和怪物的聚集地。"

虽然路途充满危险，但是对于现在的威尔等人而言却已经没有别的选择可言。为了明天赶个大早，伙伴们都早早地回房休息了。一年多的光阴着实不能算长，但是它却足以改变一个人，在这一年里，威尔失去了最爱的女子，而加藤也没有能尽男人的义务保护好自己所爱的川屿，痛失伴侣的两人受尽了命运的作弄。一年前记忆的碎片由于加藤的出现再次在威尔脑海中聚集成型，在痛苦的回忆中，威尔渐渐闭上了双眼。

"我要寻找威尔的幸福。"再一次出现在威尔心中的，依然是珍妮的身影。

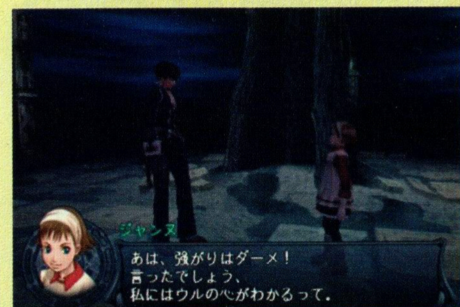
"幸福？"威尔有些不解。

"嗯。可是我却无论如何都找不到。"

"什么嘛，我幸福着呢。"

"不要逞强了，我现在可比你自己更了解你。你的生命是你所爱的人赐予你的，所以即使寂寞，即使痛苦，威尔你都要坚强地活下去啊。"说完一通让威尔摸不着头脑的话后，珍妮匆匆离去。

幸福？威尔难以想象自己的幸福竟然要别人来寻找，而对于这弑神的男子而言，所谓的幸福又为何物呢？



第三章 佛罗伦萨的美女

SHADOW HEARTS II

威尔士，内梅顿修道院的遗迹，也是半年前威尔与那禁忌之神的对决之地，一切在这里开始，也在这里终结。半年前，那个企图毁灭世界的男子将太古的神殿浮上了大陆，并从星之彼方唤来神灵，为的就是重新创造这个世界。威尔打倒了他，并与神为战，而那时帮助威尔的，正是传说中活了近千年的大魔术师——罗杰·培根。

罗杰的住家与盖拜特的公寓有着完全不同的格调，凌乱的摆设和遍地都是的研究器材让它看上去更像一个实验室。

"罗杰老头，你在哪？我回来了！"威尔一进门便大声喊道，但是却没有人回应。

"也许是出去散步了。"卡琳建议出门去看看。可一踏出房门，一个熟悉的声音便从屋顶传入了众人耳中。

"哼，正如尼科尔所料。"站立在屋顶的，是雷尼和其两个手下的身影，"让你们失望了，那老头不在这里。现在他正在遥远的一处监牢里。"光头壮男说着从屋顶跳了下来。

"他在哪儿？"威尔问。

"我不能说。"

"其实你是不知道吧。"

"我当然知道。不过我不能说。"

"果然还是不知道啊。"

"我说知道就是知道，你这臭小子！"雷尼有些急了。

"别说慌了。"

“真的！我真的知道！”

“还在说慌。”

“我没骗你！他在意大利！意大利的佛罗伦萨！”雷尼大声嚷道，”啊！”意识到说漏了嘴的他连忙捂住了嘴，跪在地上后悔不已。但是已经来不及了，当听到那句话后，威尔等人压根就没有再看他一眼，头也不回地就准备离开。



“站住！你们居然无视我！”雷尼站起身来，大声嚷道。

“怎么了？”威尔回头问道。

“怎么了……什么怎么了！既然被你们听到了，那这里就是你们的墓场！”一场战斗在所难免，也许是雷尼还没有从刚才的阴影中走出来，胜负很快就知晓了，溃败的雷尼带着手下落荒而逃。

“漂亮，漂亮！”忽然，一个声音从另一方传了过来。众人警惕地循声望去，一名留着小胡子的男子正一边鼓掌一边踱向众人。

“初次见面，我叫托马斯，是周游诸国的探险家。”男子对众人深深鞠了一躬，说道。

“探险家？你不会是秘密组织的同伙吧？”卡琳显然还对眼前这位男子存有戒心。

“呵呵，你们可不要误会，我早就知道那些家伙与你们为敌了，你看这个。”托马斯说着，从怀里掏出一台摄影机递到威尔手中，那里面清晰记录了雷尼绑架罗杰的全过程。

“现在你们可以相信我了吧。”托马斯凑到威尔耳边轻声说道。

“为什么你会拍到这个？”

“我也是在跟踪サピエンテス·グラディオ的人。我的真实身分目前还不便透露，反正我决不是你们的敌人。”这样说着，托马斯将自己所知道的关于サピエンテス·グラディオ的一切告诉了威尔等人。

サピエンテス·グラディオ这个名字在民间流传，是战争开始前不久的事。与此同时，欧洲各地也接连出现离奇的杀人事件。杀人方法采用的都是中世纪的处刑方式。由于被害者都是各国的高官，为了查出秘密组织的正体，各国甚至出动了谍报机关。而获得的线索却只有那绘有剑与猫头鹰图案的纹章，根本就无法以揪出幕后的主谋。

托马斯建议众人去意大利的佛罗伦萨寻找一位叫做卡尔拉的占卜师，她以前曾与秘密组织有过往来。由于没有其他的线索，众人只得接受了他的建议。

意大利，佛罗伦萨。

占卜屋中座无虚席，而观众们的目光，全都牢牢锁在了屋子中央跳着神秘舞蹈的美貌女子身上。

体态略显丰盈的女子在充满异国情调的乐曲中扭动着身躯，周围的塔罗牌如同被看不见的细线牵着一样在空中飞舞。

一曲奏罢后，女子逐一送走了现场的客人，却发现威尔等人依然坐在角落里。

“不好意思，今天的占卜到这里已经全部结束了。”女子微笑地说道。

“3个月内的预约都已经排满了，你们还是死了这条心回去吧。”一位矮小的老妇人从屋中走了出来，没好气地说道。

“就没有别的办法了吗？”盖拜特问道。

“真是个烦人的老头，我店里的招牌女郎可不是那么廉价的。”

“是一个叫托马斯的人介绍我们来的，他说您也许知道サピエンテス·グラディオ的事情，所以我们才到这里来的。”卡琳并没有被老妇那拒人以千里之外的态度而打退堂鼓。

“サピエンテス·グラディオ？又是这种事，这种惹麻烦的事情我不会帮你们的！”老妇不耐烦地说，很显然，她就是卡尔拉。

“就算只是一点点也好，您能把您所知道的情况告诉我们吗？”约阿希姆请求道。

面对众人的苦苦哀求，卡尔拉却丝毫没有松口之意，只是开出了两个条件。一是让卡琳在占卜屋跳艳舞招徕顾客，另一个则是让众人陪舞娘露琪娅去意大利东部的浮游小岛蒙玛利亚拉摘取一种叫做虹木莲的稀有花朵。

虽然威尔似乎对第一个条件更为热衷一些，但卡琳那举起的右手却让他把到嘴边的话又咽了下去；而对舞技颇有自信的约阿希姆的自告奋勇也遭到了卡尔拉无情的否决。那么，就只有第二个条件可供选择了……

威尔一行在露琪娅的带领下来到蒙玛利亚拉岛上一所装饰极为奢华的别墅，据说露琪娅的童年就是在那里度过的。解开道道机关后，众人来到了中庭，但威尔等人却不知这其实是个早已设好的陷阱。

“呵呵呵，这里就是你们的葬身之地，安德列，快把他们干掉！”露琪娅按下了机关，一只粉红色的巨猫从笼子中缓缓爬了出来。可没想到巨猫却扑向了对自己发号施令的主人露琪娅。

威尔等人见势不妙，立即上前从巨猫口中救下了露琪娅。

原来，露琪娅以为威尔一众是サピエンテス·グラディオ派来的追踪者，所以才将他们引到这个岛上，并准备利用她一贯的伎俩将他们排除。

回到佛罗伦萨，卡尔拉已经知道了岛上发生的一切，作为歉意，她向众人道出了自己不愿再触及的记忆。

“年轻时的我时常以己为傲，一直都在追逐着自己的梦想。然而，女人那点肤浅的野心却被男人所利用而堕落。那时的我，为人生所伤，身心俱惫。在秘密组织サピエンテス·グラディオ的劝诱下，我作为继承人和弟子加入了他们的组织。但后来，我渐渐开始讨厌起他们那过激的行为，一个人逃了出来。从那以后，我落得了四处流放的下场。来到这里后，我就一直和这孩子生活在一起……但是不管怎样掩人耳目，我却终究无法摆脱自己的命运……”

“婆婆……”

“露琪娅，星宿暗动，到你开始旅程的时候了。替那误入歧途的孩子赎罪是我的夙愿，而这一切都让你来背负我感到很抱歉。”

“哪里，我也正好想去冒险呢。追溯着婆婆的足迹，我会加油的。”

临行前，卡尔拉把S·G团（サピエンテス·グラディオ的缩写）意大利支部的位置告诉了威尔，但当威尔等人赶到那里的时候却发现他们要找的人早已被转移了，等在那里的尼科尔直截了当地道出了罗杰现在的所在地——圣玛格丽特岛，而若想救回罗杰就得拿艾米格雷文书做交换条件。

十几年前，保存于梵蒂冈的三本秘术书被盗，它们分别是使星之魂具现化、以古神之姿觉醒的教典《帕尔斯的断章》；从星之彼方召来超神的仪典《鲁鲁伊艾异本》；以及能够克服死亡，从无中创造出生命的术典《艾米格雷文书》。这三本书都具有歪曲世界黄金律的强大力量，而拥有他们的人曾多次酝酿了一出又一出的惨剧。半年前，威尔与超神战斗时偶然得到了这三本书，战斗结束后，罗杰将它们分别封印在了不同的地方。而艾米格雷文书的封印地就在威尔士的内约姆地下遗迹。

从地下遗迹取得艾米格雷文书后，威尔等人借助小船来到了圣玛格丽特岛监狱。但没走几步几步便中了维罗尼卡的诡计，刚刚入手的艾米格雷文书也被尼科尔抢走。幸得布兰卡所救，众人才没有成为维罗尼卡皮鞭下的死尸。

在监狱岛的深处，众人终于找到了被囚禁的罗杰，但是维罗尼卡和雷尼也已恭候多时，不过奇怪的是不见尼科尔的踪影。维罗尼卡先行离开后，雷尼带着手下的铁爪兵杀向威尔，但他却不知道，这是他与威尔交手的最终幕，战败后，雷尼从墙壁的断口中纵身跃下。

此时的威尔已经无意去知晓雷尼是死是生，他的目光落在了角落中一个矮小的老头身上。罗杰·培根——活了700多岁的传说中的大魔术师。罗杰为艾米格雷文书被抢走感到十分惋惜，而他也把自己所掌握的关于サピエンテス·グラディオ的情报都告诉了威尔等人。

在20世纪的转型期，出现了许多秘密结社，如イエズス会、蔷薇十字团……从这些组织中又衍生出许多亚流派，サピエンテス·グラディオ就是其中之一。最初的サピエンテス·グラディオ一直坚持以人类平等为基础，宣扬民族、性别、贫富、阶级的无差别。但是，自从一个男人出现后，サピエンテス·グラディオ的行动便发生了根本变化。成为新首领的那个男人以权利为基盘倡导选民主义 ，为了组织的私利而反对社会，同时将改变世界的想法根植于人心。如今的サピエンテス·グラディオ已彻头彻尾沦落成一个恐怖组织了。

“为什么你会被他们狙击？”盖拜特问。

“问的好！他们想得到的东西有三样。”罗杰比划着三根手指说道，”我的性命、艾米格雷文书、以及……”

“以及？”卡琳急切地问。

“唔，还是让你们自己亲自看看的好！”罗杰神秘兮兮地说，把威尔等人带到了他在威尔士的宅邸。

威尔等人惊异地发现，原来在罗杰家的地下竟然停着一架飞空艇，虽然外表与一般飞船无异，但它却是罗杰智慧的结晶，很显然，这便是サピエンテス·グラディオ一直垂涎的第三样东西。罗杰把威尔等人请上了飞空艇，但威尔却似乎还不知道其目的地为何方。

“你知道尼科尔的去向吗？”

“当然，他一定在サピエンテス·グラディオ的首领那里。目标——俄罗斯的彼得格勒！培根号，出发！各位，抓好了！”随着罗杰·培根的一声令下，隆隆的引擎声振聋发聩，飞空艇瞬间飞向湛蓝的青空。

“那首领到底是什么人？他的目的又是什么？”

“格里戈尔·拉斯普钦！他现在盯上的是俄罗斯政权！”罗杰答道，响亮的声音在空中盘旋了好久，仿佛要将这个罪恶的名字带到世界的每一个角落……

与其同时，寒冷的彼得格勒。

冬宫内，一个身着华丽服饰的黑发男子站在窗旁，若有所思地注视着外面的天空，一动不动。

“格里戈尔大人……”一个女子的声音从其身后的床上传来，“非常抱歉，我竟然睡过头了。”

“没关系。”格里戈尔·拉斯普钦，这位身为俄罗斯的



影之支配者的男子轻轻摆了摆手，说道，“现在离正午还有一段时间呢。”

女子还想说些什么，但当听到外面传来敲门声时，她马上警觉地闭上了嘴。

阿列克桑德拉皇后派来的使者在门外向拉斯普钦通知了关于今晚将要举行的舞会的相关事宜。当使者走后，床上的女子也已经穿上了衣服。

那是维罗尼卡。

“自从大人治好皇太子的病以来，皇后对您就已经抱以完全的信任了啊。”

“不过想要得到皇帝陛下的信赖还要花些功夫啊。”拉斯普钦点了点头，说道，“目前将会为大俄罗斯帝国300年的基业画上句号的所有角色都已经登场了，而这个世界的形势也将产生巨大的变化。”

说到这里时，他将目光投向了维罗尼卡，说道：“维罗尼卡，弑神者出现在这里已经是时间的问题了，不要放松警惕。还有……也不要对尼科尔掉以轻心。”

拉斯普钦重新走到了窗边，脸上露出了一丝异样的笑容。

“那个小家伙正在和日本来的特使进行会谈，看样子……他复辟的执念依然没有消亡呀……”

第五章 持剑的贤者

下着鹅毛大雪的彼得格勒。离外出视察战线的沙皇尼古拉二世凯旋而归的日子已经不远了，整个街道都洋溢着喜庆的气氛，但在街道的某个角落，却发出了一丝不和谐的声音。

一名少女被魔物逼到死胡同里，生命危在旦夕。威尔等人仗义相救后，少女把他们带到了街上一家手工作坊。胖胖的店主艾德加对众人的见义勇为大为感激，少女也道出了被魔物追杀的前因后果。

司教拉斯普钦为了夺取政权，密谋在凯旋庆祝会上暗杀尼古拉二世，不过其罪恶的交易正好都被好奇心旺盛的少女给记录在了相机中。而眼前这位任性的小大人不是别人，正是公主安娜丝塔西娅！

“踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫”，知道了拉斯普钦栖身之地的威尔等人决定随安娜丝塔西娅入宫揭穿其丑恶勾当。

不过，他们不会知道的是，就在这个城市的另一角，有两个男子正在进行着一次意义深远的会谈……

彼得格勒某处。

“果然是真的。”加藤征二满意地说道，而在他手中的，竟然是早已失踪的艾米格雷文书。

“你想要的东西已经在你手中，那么，交易成立了？”尼科尔问道。

“是的。从现在开始不管俄罗斯国内发生什么情况，日本都会作为同盟国支持新皇帝。”

“口说无凭。”

“你不用担心，我是作为外务大臣石村贯太郎代理人的身分前来交涉的，我的言论代表的是日本的意志。首先是合作建立通信及航空等公司，费用当然是由我们承担，而最迟到夏天，食物和最新的武器就会源源不断地运入俄罗斯。”

“唔，这样我就放心了。”

“那么，什么时候才能让我拜见拉斯普钦司教阁下呢？”

“很抱歉，司教事务繁忙。”尼科尔彬彬有礼地回绝了加藤的请求。

“那算了，你就好好保重自己新皇帝的身体吧。”加藤点了点头，拉开房门走了出去。

与预想的情况似乎有些差异，随安娜丝塔西娅来到赫尔米达什城的威尔一行不但没有受到皇后阿列克桑德拉的热情款待，反而遭尽了冷嘲热讽。正当气氛极为尴尬之际，会客厅的房门被打开了。

一位骨瘦如柴的男子向里走了进来，虽然脸上挂着一丝微笑，但毫无血色的皮肤使他看上去和一具干尸毫无区别。

“拉斯普钦司教！”皇后转过身。

“不要责怪公主了，皇后陛下，安娜斯塔西娅小姐正处于好奇心旺盛的年龄，冒一两次险也是理所应当的嘛，而她能交到这些朋友也一定是上天的安排。这些人看起来像是异邦的旅人，对于终日封闭在皇宫中的公主殿下来说，他们也许是聊天的好对象。”拉斯普钦打量着威尔等人，微笑着说道。

“知道了，安娜丝塔西娅，带他们先退下，我对拯救安娜丝塔西娅的各位重新表示谢意，请各位自便吧。”皇后说着，走出了房间。

皇后离开后，拉斯普钦凑到安娜丝塔西娅跟前，露出了其狰狞的真面目。

“你果然还活着。”他略带挑衅地说道。

“你就是拉斯普钦？”威尔端详着眼前这位面目可憎的男子，问道。

“不错，你就是传说中的弑神者吧？在你打倒我的使魔时我就知道了。”

房门再一次被打开了，一个妖艳美女信步而入。

“维罗尼卡！”卡琳没想到这个妖女竟然也混入了俄罗斯皇室。

整个房间的空气充满了浓郁的火药味，威尔等人摆好了架势，等待着与拉斯普钦的交手。然而拉斯普钦却没有奉陪，

“今晚可不是交手的好地方呢，各位难道忍心让鲜血染红这座美丽的宫殿吗？”他轻轻摆了摆手，脸上露出了一丝微笑，“我在北面的狮子宫随时恭候各位光临。”说完，他大摇大摆地走了出去。

“那就是拉斯普钦吗……”一向天不怕地不怕的约阿希姆言语中透露出一丝忧虑，“在那令人讨厌的笑容后面，竟然隐藏着那么恐怖的杀气……”

“果然不是普通人，和尼科尔以及雷尼完全不是一个等级的对手……”盖拜特也低声沉吟道。

“喂喂，等等各位，别露出那种害怕的神情好不好，在现在这种形势下还是先开个作战会议吧。”看到气氛不对后，露琪娅连忙说道。

“对，就这么办吧。”安娜斯塔西娅连忙点头，“各位来我的房间吧，我们在那里讨论一下。”



日落后，整个皇宫开始响起欢快的旋律。贵族们无视时下民众的不满，依然过着夜夜笙歌的奢华生活，而安娜丝塔西娅早已对之深恶痛绝。

“讨厌的曲子……每天晚上，大家都在做这种事情。这个国家……干脆灭亡了好了。”小公主站在窗口前，忧郁地说道，“民众的不满已经濒临爆发的边缘，可贵族们却对此置若罔闻，只是一味地玩乐来逃避现实……”

“那家伙来到宫中已经是好几年前的事了，弟弟阿莱克塞自出生以来身体就很不好，母后一直为此苦恼不已。有一天，从西伯利亚来了一位据说拥有神力的修士，他就是拉斯普钦。拉斯普钦用魔术治好了弟弟的病，并赢得了母后的信赖。自那以后，他开始插手国家内政，父皇为人善良，把一切都交给大臣来管理，但是却不知拉斯普钦的暴政却激起了民众对沙皇的憎恨。”

“安娜丝塔西娅……”威尔望着眼前这位可怜的少女，太多的事情让她这个年龄的孩子来承担，这的确太过于残忍了。

“俄罗斯已经病入膏肓了！就如同倒在地上无法挪动脚步的大象那样！”

威尔走近安娜斯塔西娅，蹲下身来温柔的说道：“我的母亲也是俄罗斯人哦。”



“咦，真的？”小公主惊喜地说道。

“嗯。所以说你不能绝望，如果连公主都放弃的话，那她的臣民一定会很难过的。”

“嗯。”在威尔的安慰下，安娜丝塔西娅重新振作了起来。

“阿莱克塞，你在哪？”皇后推门进来，但是她的表情却仿佛被施了魔咒般异样。

“阿莱克塞怎么了？您找他吗？”安娜丝塔西娅急忙走上前去搀扶母亲，却被狠狠地推开。

“又是维罗尼卡干的好事！”露琪娅这才发现宫中的空气中夹杂着一股让人窒息的芳香，而要解除这股毒雾，就只有打破结界和夺去维罗尼卡的体力。

“哈哈哈，我的余兴节目怎么样？比起那枯燥的舞会来说要狂热多了吧。”拉斯普钦那诡异的声音竟然从皇后的齿间流了出来，“安娜丝塔西娅公主，你弟弟现在在我膝盖上睡着了，他的睡颜真的很可爱，像这样一直睡下去，也许对他来说才是幸福吧。”

面对眼前所发生的一切，威尔已经忍无可忍了，他冲出房门向拉斯普钦所在的狮子宫奔去。

拉斯普钦和维罗尼卡对威尔的突然赶到毫不意外，一旁的沙发上，阿莱克塞仍然在沉睡着，全然不知房中发生的一切。

“你究竟渴求什么？你利用サピエンテス・グラディオ又到底想对俄罗斯做什么？”威尔盯着他的眼睛，冷冷问道。

拉斯普钦转过身去，平静地说道：“我很敬仰拿破仑。”

卡琳一惊，急忙问道：“难道你想支配整个欧洲？”

“这个国家拥有全世界六分之一的财富，好好利用的话，这也不是不可能的事情。”

“愚蠢！”

“哦，小姐对此不感兴趣吗？”拉斯普钦张开双手，一脸陶醉的样子，“想想看吧，全世界都要看我脸色行事，听我发号施令，那是多么令人愉快的景象啊！”

“就是因为有你这样的人，我们国家才会陷入战乱的。”安娜斯塔西娅愤怒地嚷道。

“你的误解让我很困扰啊。”拉斯普钦摊了摊手，说道，“最想改变政权的其实是这个国家的人民，这些你应该都知道的吧？”

安娜丝塔西娅找不出反驳拉斯普钦的话语，只好低头沉默。

“皇帝和民众之间已经出现了无法逾越的鸿沟，即使没有我这样的人，革命之火被其他人点燃也只是时间问题。”

“够了！”安娜丝塔西娅再也无法忍受拉斯普钦变本加厉地侮辱自己的国家，朝拉斯普钦冲过去，但是却被维罗尼卡拦了下来。

“所以，为了我的民众要使革命尽可能少流血，不错！用沙皇一家的血便已经足够了！”

“你！”威尔紧紧握住了拳头。

“怎么样？弑神者！现在是你打倒我的绝好机会。我和你一对一单挑，如果你赢了就把安娜丝塔西娅和阿莱克塞带走。”

“真有意思，你可别后悔！”

“哼哼，被寄生木侵蚀的心，你以为自己还能与我对抗吗？”拉斯普钦冷笑着说道。

威尔朝拉斯普钦冲了过去，但是任凭他如何攻击，却丝毫都无法突破那层无形的防护罩而伤及其皮毛。

“你的力量只有这样的程度吗？”拉斯普钦嘲弄着说道。“那么，现在该轮到我了……以全能的主的引导，圣之寄生木之魂哟……”



随着其念动咒语，威尔胸口开始发出耀眼的白光，寄生木的诅咒令他痛不欲生。

“威尔！”卡琳急忙赶上前，蹲下身对已昏迷过去的青年急切地说道，“振作一点！”

“迄今为止，还没有人能找到从那个诅咒中逃离的方法呢。”拉斯普钦看着发生在自己面前的这一幕，冷冷地说道。

约阿希姆和布兰卡见势不妙，连忙上前帮助威尔，但是却依然被挡在了拉斯普钦身体周围那层障壁之外。

“没用的，没人能打破我的防护罩。”拉斯普钦得意地说道。

“怪物……”卡琳盯着他的眼睛，憎恶地说道。

“哼哼哼，这种力量以及权力都是属于我的，我就把你的这句话当作对我的赞美之词吧。”说完这句话后，他饶有兴趣地直视着卡琳，以赞美的口吻说道：“那种眼神……美丽的表情……还有那坚强的意志……我终于明白尼科尔为什么想把你收为同伴了。”他侧过身去，缓缓说道：“卡琳，最后我再告诉你一件有趣的事情吧，你的故乡确实曾经是一个美丽的地方，不过，现在却已经成了一片废墟。”

“啊！”卡琳一惊，但在转瞬间就明白自己的故乡已经遭到了这个野心家的袭击。

“那，我要做善后工作了。”拉斯普钦利用催眠术把匕首塞到安娜丝塔西娅手里，并使其走到阿莱克塞跟前，眼看匕首就要向阿莱克塞的脖子刺下去时，拉斯普钦打了一个响指。

房门被打开了，皇后站在门口呆若木鸡。

“不、不对……”恢复意识的安娜丝塔西娅百口莫辩，她怎么也没有想到这座熟悉的皇宫现在竟已没有自己的容身之地。

“来人，把这群以魔法操纵公主，想要暗杀皇太子的反贼拿下！”拉斯普钦顺势推舟，大声冲着闻声赶来的卫兵喊道。

无奈之下，威尔等人只好打碎窗玻璃逃之夭夭，身后是拉斯普钦那令人毛骨悚然的阴笑……

艾德加的店铺成了安娜丝塔西娅的暂时容身之处，一度离开俄罗斯的罗杰也已经回来了，他建议众人暂时离开这处危险之地，因为他已经找到了サピエンテス・グラディオ创始人约维斯的隐居地——土耳其的葛勒梅谷。到底是什么使得原本的正教サピエンテス・グラディオ走上一条不归之路？拉斯普钦那神秘的防护罩到底又有什么秘密？所有的谜题，也许都将在那里解开……

第五章 持剑的贤者

进入峡谷后，迎接众人的是一群围上来的游击队，而为威尔等人解围的，竟然是托马斯。原来，他的真实身分是英国情报部的间谍爱德华·劳伦斯（历史上真实存在的人物，相信喜欢电影的朋友一定不会对《阿拉伯的劳伦斯》这个名字感到陌生吧）。一阵寒暄过后，劳伦斯把威尔等人领进了洞窟深处一个绘有剑与猫头鹰纹章的房间。一位白发苍苍的老人早已在此等候多时，深深的皱纹爬满了他那饱受沧桑的脸庞，虽然已经双目失明，但是他依然能够洞悉他眼前一行人的行动和心思。

他就是约维斯，サピエンテス・グラディオ的创始人。

“一切都是从那时开始的，被弟子出卖，被朋友所抛弃的那个时候……我和我朋友两人将拉斯普钦纳为弟子，随着时日的增长，拉斯普钦拥有了实现其野心的实力，而他的本性也开始慢慢暴露。我和我朋友感觉到他那股邪气，向他宣战，但是却在魔神之力前一败涂地。拉斯普钦取得了サピエンテス・グラディオ的实权，与魔神阿斯蒙蒂斯缔结了魂之契约，那力量化作防护罩变成了他肉体的铠甲。”约维斯主教向众人讲述了自己那段辛酸的过去。

“魂之契约？”卡琳第一次听到这种说法。

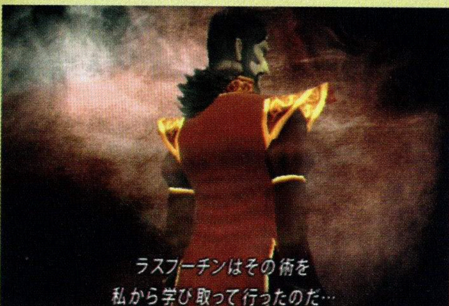
“以自己的灵魂为代价与神或恶魔结成契约，从而获得强大的特异功能。”

“还可以这样？”

“可以的，只要有精通魔法并拥有强烈意志的人。”

“那就是说拉斯普钦得到魔神阿斯蒙蒂斯的力量了？”露琪娅关切地问。

“嗯，那家伙已经完全屈从于阿斯蒙蒂斯了，企图用他那颗走火入魔的心把未来的世界导向灭亡。在不经意间，他的心已经被恶魔吞噬。”



“那有办法打败他吗？”

“只要拥有与阿斯蒙蒂斯相同的力量就可以打破他的防护罩，而那力量就在这年轻人的心中。”约维斯把身体转向威尔，“我朋友为了阻止被拉斯普钦控制的组织而选择了激进的道路，一人挑起了想令这个星球的未来改变的战争，并引致天地异变令超神降临，为的就是重新创造所有的秩序。”

“喂，等等。”威尔急忙说道，他感到约维斯所说的事情似乎曾有耳闻。

约维斯没有回答他，而是继续说道：“不过，我却害怕这样的行为，那位朋友对我的懦弱感到非常失望，所以只身前去对抗阿斯蒙蒂斯，自己与最强的魔神阿蒙签定了魂之契约。但是，破坏神阿蒙之魂现在却寄宿在这年轻人的心中，他打倒了我的朋友，阿蒙服从了他的意志，在超神化作白光的那一瞬间，我朋友的生命也随之消失在希望之中。”

“主教阁下，你的朋友……难道是……”威尔似乎有些明白了，问道。

“阿尔伯特，阿尔伯特·西蒙枢机卿。”

约维斯的回答果然没有出乎威尔的意料，青年的脑海中又浮现出那位白发绅士的身影。

“拥有对抗阿斯蒙蒂斯力量的恶魔，只有堕天使阿斯塔罗特和破坏神阿蒙，要想让力量复活，就必须通过试练，以便使沉睡在你心中的阿蒙觉醒。”

“我该如何做呢？”威尔问道。

“寄生木的诅咒会令你的记忆及力量完全消去，并以恐怖侵蚀你的内心。无论意志如何坚强的人都无法忍受那种痛苦而导致精神崩溃发狂。如果你决心挑战试炼的话，可以挑选一个人与你一同前去。”

“让我去吧！”听到这句话后，卡琳急忙上前说道，“我想和这个人一同去那里！”

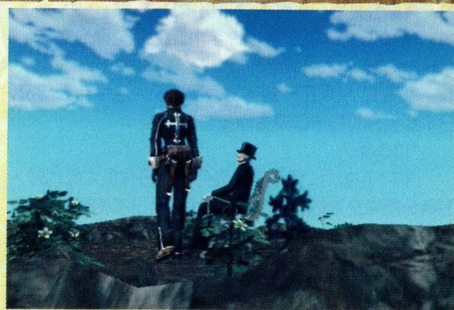
“卡琳！”威尔看着红发的女孩，吃惊地说道。

“……很有可能会没命的，你不在乎吗？”约维斯问道。

“没关系的。”卡琳坚定地摇了摇头。

“我明白了……”

稍作准备后，约维斯将威尔和卡琳传送到了威尔心中的镜之城。由于寄生木的诅咒而被封印的黑色恶魔再度在威尔心中觉醒，当击败了阿蒙后，威尔和卡琳走进了面前的那扇镜子中。在一阵白光后，出现于他们面前的是一幕蓝天下的林中山谷的情景。不过，最吸引人注意力的，还是在不远处背对着两人坐在白色长凳上的那位白发绅士的身影。



“阿尔伯特……”威尔几乎不敢相信自己的眼睛。在那人微笑着向其挥手致意后，他缓缓走上前，坐在了半年前曾生死相搏的对手的身旁，“……真没想到还能和你碰面。”

“过得还好吧。你心中的故乡真是个美丽的地方呢。”阿尔伯特慢慢说道，“我一直生活在你遗忘的记忆的断层中，你呢，还在继续战斗吗？”看到威尔点头后，他继续说道：“拉斯普钦……那才是我们真正的敌人。为了想打倒他，我才会在之前和你们展开战斗，但没想到的是，你们竟然继承了我的意志。”

“不过，现在的我们可赢不了那个家伙……”

“阿斯蒙蒂斯会将憎恨及疑心散布在人心中，并以人们自相残杀的行为视为最大的乐事。拉斯普钦会招致的，正是这样的未来。不过我相信，击败我的你们一定会利用阿蒙的力量开创一个全新的未来。”

“说老实话……你认为我们将开创的，会是一个好的未来吗？”威尔问道。

“你对自己的战斗抱有怀疑吗？”

“大概……是从击败你的那一刻起产生这种怀疑的吧。”（注：在一代的结局，就在威尔等人打倒阿尔伯特拯救了世界的几个月后，第一次世界大战便爆发了。因此威尔才会这样讲。）

阿尔伯特摇了摇头，说道："那不是你们应该承担的责任，在目睹了面前发生的这一幕幕惨剧后，你们一定能令这场战争停止的，我对此深信不疑。"

"阿尔伯特……"威尔望着这位老人，一时不知道该说什么好。

阿尔伯特微微一笑，说道："好了，你们该走了，还有事情等着你们去做呢。"

"啊……嗯。"威尔站起身来，望着阿尔伯特的眼睛，由衷地说道："能够再见面，真是太好了。"

说完后，他转身走向了一直在不远处等待着他的卡琳，而阿尔伯特的声音则令其停下了脚步。

"威尔，我有件事情想问你。"阿尔伯特望着湛蓝的天空及不远处葱绿色的森林，说道："这里……究竟是什么地方？是日本，还是……"

"风之森……这里是葛城的风之森。"

"是吗……"阿尔伯特点了点头，"谢谢了……"

威尔终于重新得到了阿蒙的魂，并与卡琳一同回到了现实中，但是约维斯主教的生命却也走到了终点。在主教临死之前，他也告诉了众人这世间惟一能与魔神阿斯蒙蒂斯以及破坏神阿蒙相对峙的另一位神的存在——堕天使阿斯塔罗特。

为了庆祝沙皇尼古拉二世凯旋，彼得格勒今晚将举行了盛大祝典，国民们用他们最热烈的呼声迎接了他们的国王查里。但这看似和谐的荣光，却如同燃尽的蜡烛发出最后一瞬光辉般令人哀伤。

查里国王牵着皇后的手迈向王座，在一片鼓掌声中，凯旋会正式开始。贵族们在舞池中忘情起舞，谁都没有注意到一位神秘男子已经悄悄逼近了国王。正当那男子拔出匕首准备刺向查里时，及时赶到的威尔成功击飞了凶器。

舞池的音乐戛然而止，在场的所有人都惊呆了，站在原地一动不动。

"父皇，我回来了。"安娜丝塔西娅缓缓走向王座，把一本相册递给了查里，"我和这群异邦人去周游列国了，这是我拍的照片，作为礼物送给您。"

查里接过相册，来回翻阅了一遍，若有所思。

"陛下，快把这群野蛮人抓起来！"皇后显然对威尔等人的擅自闯入大惊失色。

"交给我吧，陛下。"拉斯普钦走上前来，嘴角露出一丝诡异的微笑。

"把与尼古拉家族为敌的愚者拿下！那人的名字是……格里戈尔·拉斯普钦！"查里的号令出乎在场所有人的意料。

"别开玩笑了，陛下。"拉斯普钦的嘴角抽动了两下，笑容僵在了脸上。

查里将相册出示给在场的众人，拉斯普钦与刚才那个暗杀者的罪恶交易在相片中昭然若揭。

丑恶行经被揭穿的拉斯普钦一把抓住了身边的皇后，维罗尼卡也乘机放出烟幕弹，会场顿时一片混乱，拉斯普钦丢下皇后逃之夭夭。在冬宫之顶，维罗尼卡倒在了众人面前，但随之而来的猛烈震动让每个人的心又悬到了顶点，サピエンテス・グラディオ的空中要塞对冬宫发动了猛烈的攻击，整个彼得格勒在刹那间变成了一片火海。企图坐空中要塞逃跑的拉斯普钦被与阿蒙融合的威尔及时拦下，阿斯蒙蒂斯的防护罩在威尔顽强的意志力前就如螳臂挡车般无力，黑色恶魔的利爪划破了空中要塞那庞大的身躯，在隆隆的爆炸声中，要塞化为了灰烬。但是，



已经走投无路的拉斯普钦却并没有死心，他念动咒语唤醒了与阿斯蒙蒂斯的魂之契约，一座巨大的城堡从地底缓缓升起，沙尘暴模糊了所有人的视线，拉斯普钦乘机逃进了城堡。

而尼科尔站在地上的一座铁桥上，冷冷地目睹着这一切。

城堡深处，受了重伤的拉斯普钦呆滞地坐在扶椅上，脸上暴出的血管让他看上去格外阴森。这时，尼科尔走了进来。

"……你来干什么？"拉斯普钦冷冷说道。

"维罗尼卡已经死了。"

"是吗。好，我知道了，你退下吧。"

尼科尔没有挪动脚步，而是继续说道："估计到明天早上，彼得格勒就会变成一片灰烬了，往后你打算怎么办？"

"随便怎样都行，我手下的使魔会从这个国家开始，把欧洲全土都变成死之版图。接下来是亚洲、最后是美洲。"

"主公的愿望好象有些不正确吧？"

"愿望？呵呵呵，所有的一切都已经不重要了，没有必要着急，一百年好，两百年也罢，时间已经不是问题了。"

尼科尔低着头，默不作声。

"怎么了？就算你偷偷摸摸做些小把戏，你梦想的复仇剧也在它上演之前就已经结束了。"

"在我小的时候母亲就死了，把成为孤儿的我带到梵蒂冈的人是主公您，为了报答您的大恩大德，我一直都很努力。"

"是吗？真是让人感动。但是别在意，我只是想利用你的力量罢了，并不是爱你。"

"夺取正在步向毁灭的俄罗斯，然后使其复苏的志向，已经完全没有了吗？"

"无聊，已经超越人的我为什么要去做这些凡人做的事情。"

"取代已经趋向崩溃的俄罗斯皇帝，成为欧洲新霸主，这个想法也已经……"

"你真罗嗦，我已经放弃了人这样无聊的存在，从今往后我只想消磨时间去抹杀人类的存在而已。"

"难道你已经被阿斯蒙蒂斯吞噬了吗？"

"嗯？你到底是来干什么的？专程来让我发火的吗？你的计划我早就很清楚了，尼科尔！等我成为俄罗斯新皇帝后杀了我，然后自己成为真正的查里，不是吗？"

"不错。虽然我只是父皇一时起兴生下来的孩子，但是我同样有继承王位的权利。"

"嗯哈哈哈，谁会信你？"拉斯普钦嘲笑道。

"父皇会。"

"是为了报答母亲在天之灵的报复？"

"不错。"

"啊哈哈哈哈哈，啊哈哈哈哈哈哈——！"

"愚蠢。"尼科尔冷冷地吐出两个字。

"嗯？"

"我来这里是为了弄明白一样事情的。"

"什么事？"拉斯普钦饶有兴致地问。

"不过答案我已经很清楚了。"尼科尔似乎没有听到拉斯普钦的提问。

"我问你什么事！"

"你赢不了威尔。"

"哦？那说来听听你为什么会那么想。"

"那个男人只是人类，不过虽然他只是人类，却能支配阿蒙之魂，这代表着什么你知道吗？人的意志拥有强大的力量……"

"强大的力量？"

"人类顽强的意志和恶魔强大的破坏力，拥有这两者，便是那男人能够弑神的理由。而你虽然有了恶魔的力量，但却没有顽强的意志，所以你赢不了。"

"真可笑，那你能赢得了他？"

"是的。"尼科尔胸有成竹地说道。

"哈哈哈，像你这样脆弱的人类能干得了什么？"

拉斯普钦的嘲笑声戛然而止，尼科尔身后发出的那种红色的斗气令其感到了一种异样的共鸣。

"原来是这样啊。"拉斯普钦突然狂笑了起来，似乎已经明白了一切。

"你终于发现了吗？"

"啊哈哈哈，没想到真正的敌人就在我身边，改天世界一分为二以后再和你决一雌雄，在这之前，还是先拿弑神者做血祭吧。"

数小时后，在威尔等人面前，虽然化身为阿斯蒙蒂斯，但这位野心家的痴心妄想依然被击得粉碎，怪僧拉斯普钦在此时的威尔面前竟然如此不堪一击。

"咳咳，没想到人类的意志这么顽强。"

"阿尔伯特要比你强上百倍。"

"本来寄生木是为了打倒那家伙而准备的王牌，现在寄生木却在你心里，不过你知道它真正的恐怖吗？主赐予我们的寄生木不仅能夺走人的性命，而且还能夺走人的思想、意志、记忆等，抹杀人心……"

"抹杀人心？"

"呵呵，正如同尼科尔所言，你最有利的武器是你那颗拥有顽强意志的心，但是随着时间的流逝，你的心会渐渐消失，即使活着，你也会变得不再是自己，你的人格、尊严都会被夺走，你将只会是一具行尸走肉……呵呵，你不觉得这是比死更恐怖的诅咒吗？"

"那有解除的方法吗？"卡琳急忙问道。

"没有。所以它才是我对付阿尔伯特的王牌。"

"我是不会改变的。"威尔没有把拉斯普钦的话放在心上。

"没用的，你会渐渐连这样的意识都消失的。最后我再告诉你一件事，尼科尔去了梵蒂冈的赎罪之塔，那家伙要把封印在那的憎恨全部释放，去吧，去和尼科尔战斗，到时候你们就知道什么战斗都是没有意义的了。"

拉斯普钦倒下了，他的生命犹如那崩溃的城堡般支离破碎，永远无法修复……



而另一方面，尼科尔也已经打开了潘多拉之盒，把血红色的罪恶释放到了这个世界，不知是从何时开始，堕天使阿斯塔罗特的灵魂已经渗入了他体内，不过在威尔的面前，他的下场却只有失败。一息尚存的尼科尔要求威尔赐他一个痛快的死法，但威尔的行动却被突然出现的加藤阻止了。

"这个人的性命由日本暂时保管了。"加藤拦住了准备上前了结尼科尔的威尔，把打开了的潘多拉之盒关闭，"我不想和你动手，让开吧。"

"我拒绝。"威尔并没有停下脚步的意思。

"这个人继承了俄罗斯皇室的血统，只要成为王位继承者的话，我们作为同盟国就不能见死不救。"

"什么？"作为俄罗斯的公主，安娜丝塔西娅实在无法相信眼前倒在地上的那位男子居然与自己的家族有着如今亲密的关系。

"马利斯（罪恶）已经降到人心里去了，威尔，你慢了一步，就算你取了这人的性命，这一切也不会改变。"加藤望着窗外那已经被染成血红色的天空，再次劝告威尔。

"你别妨碍我。"威尔握紧拳头，朝加藤挥去，但是却被加藤轻易打倒在地。

"我将返回帝都，而你的战斗已经结束了，去寻找其他的生活之道吧。再见了，威尔。"加藤扔下这些话后，带着手下三猿众及倒在地上的尼科尔消失于众人面前。

第六章 极东帝国

尼科尔将马利斯释放到世界三个月后……

人类从未体验过的世界大战变成了大量杀戮兵器和化学武器的实验场，战局却没有丝毫变化，陷入了泥沼中。而另一方面，为了消灭寄宿在尼科尔体内的阿斯塔罗特之魂，威尔等人追随着归国的加藤一路东行，而舞台，也转向了极东的帝国……



长途跋涉的威尔一行远渡重洋来到日本，但是却卷入了另一桩麻烦事。从帝都赶到横滨为自己在上海逝世的女儿川屿良子中佐扫墓的老人川屿浪速被外务大臣石川贯太郎追捕，浪速的养女芳子也被绑架，虽然在威尔一行和少年剑客藏人的出手相救下，芳子安全回到了浪速的怀抱，不过一场更大的悲剧却在酝酿中。被加藤带到日本的尼科尔并没有受到其身为俄罗斯皇室应有的待遇，而是无情地被当作了实验对象，目的就是为了从其身上提取怪物，但是实验却失败了，尼科尔体内生成了巨大的怪物钟馗，更糟糕的是，钟馗在加藤手下三猿众之一樱花的一意孤行下，被转移到了市区。

在三猿众的帮助下，威尔等人战胜了钟馗，但是三猿众里惟一的女性却让威尔有种似曾相识之感，其一颦一笑几乎都与已故的川屿中佐如出一辙。

“精彩，精彩！”加藤拍着手走过来。

“尼科尔在哪里？刚才那怪物体内有与尼科尔相同的气息，你取得艾米格雷文书，利用尼科尔，到底有什么企图？”

“这与你无关。你如果再深究此事，就会威胁到你的性命，快点离开日本吧。”

“不行，我一定要把黑幕查清楚。”

“陆军藤堂技术研究所，尼科尔在那里。”加藤对威尔的执拗妥了协。

“他还活着？”

“当然，但是你一旦踏进那里半步，我就会全力与你为敌，你给我记住。”

加藤说完后就带着三猿众离开了，而他的话语却像一道冰冷的墙壁，将昔日的好友永远挡在了墙的另一边。

藤堂技研。

外务大臣石村贯太郎实际上已经操控了日本大隈内阁，而藤堂技研就是其不断研制秘密武器的基地。虽然从尼科尔体内提取阿斯塔罗特宣告失败，但是丧失理智的博士却依然没有放弃对其进行实验，在贯穿全身的阵阵电流中，尼科尔失去了自我。但就在那时，一股异样的波动却令加藤全身都感到了颤粟。

“对于你们把压抑着我的理性去除掉这件事，我表示万分感谢。”原本已经昏死过去的尼科尔突然抬起了头，以与平日完全不同的声音说道，”愚蠢的人类啊……”。

雨点般的子弹扫射着尼科尔的身躯，但即便是黑铁队这样的精锐部队也无法伤其分毫，加藤和三猿众面对这样的怪物也只能束手无策。

“我为了把这个世界引向灭亡，终于再次复活了。”此时的尼科尔已经只是一个躯壳了，一具灵魂完全被阿斯塔罗特吞噬的行尸走肉。

“你们出来吧。”尼科尔转过头，他早已察觉到了角落里的威尔。

“谁先上？”威尔从阴影中走了出来，用一种调侃和商量的口气问三猿众。不过尼科尔却没有给他们这个机会，而是选择了以退为进，刚刚苏醒的阿斯塔罗特还需要假以时日休养生息。

好不容易得到的阿斯塔罗特的线索再一次石沉大海，毫无头绪的威尔在与其父日向甚八郎颇有深交的浪速的指点下准备前往葛城的风之森，那里有一个人在等待着他……

风之森，纯净的空气与随处可闻的鸟语让人心旷神怡，远处的灵峰葛城山就像守护神一样保护着这片未开化森林与山脚下的犬神村。这画面，与威尔记忆中的故乡别无二致。如果没有阴阳师雅蓝的骚扰，这里绝对足以让人忘却尘世的喧嚣。但是雅蓝终究只是一段小插曲，无论无何都不可能阻挡威尔等人前进的主旋律。穿过森林，就是犬神村了，而那里正是藏人的故乡。田间辛勤耕作的农民，民家发出的袅袅炊烟以及那空中翱翔的苍鹰，这里，俨然就是一座世外桃源。

“我回来了。”藏人带着威尔等人来到了村子深处一天然溶洞中，冲着一身穿紫色和服的中年女子恭敬地说道。

“来得正好，我是犬神的首领咲。”女子转过身，微笑着迎接众人，”这口泉名为宿祢之泉，自古以来就宿有强烈的灵力，是能够映出各种不思议现象的圣魔之镜，曾多次予知过战乱和凶兆。数日前，它发出了从未有过的危机讯号，那是足以使日本全土的地脉发生紊乱，摇撼星宿发生天地异变的存在。各位来这里也是与此有关，是吗？”

威尔点了点头，脚下的泉水清澈见底，似乎能照射出他心底所有的秘密。

“你就是威尔吧？”

“啊，对。”威尔很惊讶从未谋面的咲竟能唤出他的名字。

”果然如此“女子轻轻笑了一声，说道，“那我就给你们找出你们想要找的东西。”

说完后，她静静闭上双眼，开始跳起了神秘的舞蹈，风平浪静的水面顿时漾起了波澜，随即掩映出另一片天地。加藤，三猿众，以及那包围在卵中的尼科尔，不，应该说是阿斯塔罗特被他们周围滚滚的岩浆染得火红。

“富士山！”众人震惊。

忽然，阿斯塔罗特猛地睁开了眼睛。

“不行，被发现了！”众人还未反应过来，便传来了女子的悲鸣，泉中伸出的利爪将她无情地吞噬。

“一帮自作聪明的家伙啊。”阿斯塔罗特那令人毛骨悚然的声音从泉水的另一边传来。

咲的满头青丝瞬间化成一片雪白，原本如水的目光也似利剑般劈向众人，无奈的威尔等人只得又一次拔刀相向，在经历了一番苦战后方将被阿斯塔罗特控制的红艳姬击败。

众人赶忙将陷入昏迷过去的女子送到了不远处的家中，而过了几个小时后，她终于睁开了眼睛。

“很感谢你们的帮助。”咲微笑着向众人点了点头，并在最后将目光投向了威尔。

“果然很像……无论是眼睛还是鼻子都和那个人毫无分别……和你的父亲啊。”

“我父亲？”威尔吃了一惊，连忙问道：“你见过他？”

“嗯。”

“你知道他的事情？”

“没错。”

“怎么回事？”

“因为我是他妹妹啊。”咲笑道。

“啊！”众人大吃一惊。

日本自古以来就有家系在暗中保护，日向和犬神都是其中的一族。二千年前，他们在这片土地上扎根，一直从魑魅魍魉手中守护着这个世界，威尔的融合术以及藏人的化身术便是一族自古相传的技能。而现如今，威胁世界的敌人又一次出现在了世间——堕天使阿斯塔罗特。

阿斯塔罗特正藏于富士山的最深处，并利用地脉内流动的能量（岩浆）以恢复自己的力量，而当它的力量完全恢复时，整个日本也会在瞬间灰飞烟灭。当知道事态紧急后，威尔等人连忙向富士山赶去，以阻止阿斯塔罗特的行动。

不死山。由于阿斯塔罗特养精蓄锐需要大量的能量，整个地脉已经濒临崩溃，四处漫溢的岩浆使这里看上去就如一座火炎地狱。加藤和三猿众已经败下阵来，躺在一边奄奄一息，面对这强悍得令人恐惧的魔鬼，他们也只能暗暗叹息。

如今的尼科尔已经成了一个无心的恶魔，但是，在威尔等人的联合夹击下，他却没有能够再续他的神话。

“卡、卡琳……”尼科尔倒下了，甚至连简单的吐字对他来说也是如此吃力，他向卡琳伸出了手。

“尼科尔……”卡琳犹豫地向前迈出了几步。家园，亲人……纵然眼前这位男子曾让她失去了一切，但是善良的卡琳却依然对这样的禽兽心存恻隐。

看到卡琳缓缓向自己走来，尼科尔支撑着爬起身来。

“躲开！”威尔看穿了尼科尔的诡计，一把推开卡琳，但是他的左胸却泛出了异样的白光……

“你别以为你可以逃过寄生木的诅咒，都是因为你，我才没能成为皇帝！”尼科尔的手掌穿入了威尔体内，并与寄生木产生了共鸣。

“糟糕，我都忘记了。”威尔这才开始警觉，但是却为时已晚，胸口的痛楚让他昏死了过去。

关键时刻，加藤冲过来给了尼科尔一拳，把他打倒在地，但是自己却也险些遭到这卑鄙小人的暗算。尼科尔拔出匕首往加藤刺去，而在利器刺入身体发出的揪心声响中，樱花倒在了加藤怀里。她用自己的身躯挡住了这致命的一击，为了眼前赋予她生命的男子，他所爱的男子……

“混蛋！”加藤一把抓起了尼科尔的头颅。

“卡琳……救我！”

卡琳默默地扭过头去，头盖骨的碎裂声让她已经发凉的身躯微微一颤。

“首领……”樱花躺在加藤怀中，吃力地吐出两个字。

“樱花！”

“你……受伤了吗……”

“没，我没事。”加藤强忍住眼角的泪水。

“那……就好……”樱花笑道，手臂划落到地面，春天最美丽的花朵，成了无辜的牺牲品，凋零在野望的尽头。



"樱——花——"加藤抱着怀里冰冷的女子仰天长啸，那声嘶力竭的呐喊在空旷的山麓回荡了很久很久……

当威尔从昏迷中醒来时，身处的地方已经从不死山变为了宿祢泉，而距离他昏迷时，已经过了三天的时间了。卡琳把加藤离开不死山时留下的最后一句话传达给了威尔——加藤在横滨的外人墓地等着他。而从咲的口中，众人则听到了一些意味不明的话语。

"阿斯塔罗特已经死了，而天地异变的征兆也已消失无踪。但将要到来的……却是比阿斯塔罗特还要严重的危机。我能感觉到……那种笼罩在整个天空的那种深深的悲哀，以及弥漫在虚无间的破坏的心情。那是……没有任何事物可以挽救的，心的悲鸣……"

咲将头转向了威尔，平静地说道："去吧，去迎接属于自己的宿命。"

当几人转身准备离开时，咲的目光牢牢锁在了卡琳的身上，脸上露出了一种淡淡的悲伤的神情……

外人墓地。

当抵达那里时，首先映入威尔眼中的，便是背对着自己站在一座墓碑前的加藤。

"你还活着啊……"威尔略带调侃地说。

"彼此彼此。"

"樱花呢？"

加藤没有作声，轻轻抚摸着身边川屿中佐的墓碑。

"原来是这样……"直到现在，威尔才总算明白为何自己会对樱花有种似曾相识的感觉。

"我第二次失去了我所爱的人，现在的我要走的王道已经没有了，那就只有将我虚无的悲哀无限扩大了。"

"加藤！"

"麻布黑暗斜坡上屋敷，石村阁下就在那里，已经没人能阻止他了。你最好去见见他和他谈谈。"

"你以后打算怎么办？"威尔问。

"还给你。"加藤从怀里掏出一本骷髅形状的书递给威尔。

"喂！"威尔难以想象加藤会把艾米格雷文书就这么轻易地交给自己。

"你难道不想见艾丽丝吗？只要利用其中记载的秘术，你就能再次见到她。"

"等一下，我又不是魔术师！"

"这对罗杰来说很简单。"加藤道，"威尔，从今往后我就是你的敌人了，像这样交心也是最后一次了。"



"什么意思？"威尔有些不解。

"我要消灭现在的这个世界！你如果想阻止我的话就全力以赴吧！我不会像尼科尔和拉斯普钦那样依赖邪神，我只是依靠自己的意志，用自己的力量唤来破灭。"

"你别开玩笑了！"

"没开玩笑，所有的提示都在那本书上，剩下的时间不多了。"加藤说着，转过身往墓地出口走去。

"加藤！"

"再见了，我的朋友。"加藤头也不回地往前走着，留给威尔的，只是一个充满了悲伤与绝望的背影。

SHADOW HEARTS II 终章 时之彼方



麻布黑暗斜坡·上屋敷。在突破密密层层的武装重围后，威尔推开了司令部的大门。

"你终于来了。"石村似乎早就有了觉悟，对威尔的贸然闯入一点都不奇怪。

"外务大臣石村贯太郎？"

"正是。"

"我一直都想见你。"

"你是日向的儿子？"石村抬头望着墙上自己与浪速以及日向的合影，低声问道。

"啊。"威尔点点头。

"哪个国家派你来刺杀我的？俄罗斯？还是朝鲜？"

"哪个都不是。"

"咳咳……那你为什么要取我性命？"石村边咳边问，虚弱的身体与头上稀疏的毛发让他看上去近乎风烛残年。

"因为你夺去了无数无辜的生命！你为了自己的野心，利用尼科尔，准备对俄罗斯发动战争。"

"我只是想从列强手中保护日本而已。"石村辩解道，"正是因为亚洲中没有能显示出足够实力的国家，欧美诸国才会在这里肆无忌惮啊。"

"不要胡说了！"威尔怒吼道，"那和引起俄罗斯的战争有关系吗？"

"……如今的我们要想与欧美对抗还不太现实，我们为了维持现今世界的格局，绝不能允许有超级大国的出现，只有这样日本才能逐渐积蓄力量。而且，如果俄罗斯在战争中遭到重创的话，我们便可以以早有协定为由出兵进行讨伐，那样的话，日本跻身欧亚霸者之林也绝非梦想了！"

"这就是……理由吗？为了这种事情，就要挑起新的战争吗？"

"为了尽快结束战争，一时的痛苦是无法避免的。"

"即使付出无数人流血牺牲的代价也在所不惜吗？你这个家伙！"威尔攥紧了双拳，牙齿因愤怒而咬得格格作响。

"没用的。"石村摇了摇头，"就算你现在杀了我也无法阻止什么，在我之后必定还有其他人继承我的步伐的。"

"你这混帐！"忍无可忍的威尔冲到石村跟前，扬起了握紧的拳头。

"不准靠近爷爷！不准伤害他！"忽然，一个矮小的身影从门缝中钻出来挡在了石村。

"小助……"倒在地上的石村望着自己的孙子，惊慌失措地说道。

威尔没有理会小助，狠狠把他推到了一边。

"我求求你！一切都与这孩子无关，求求你饶他一命！求求你……"石村跪在威尔面前，苦苦哀求道。

"你现在为了保护你的亲人而苦苦哀求，但是你知道吗，那些因为你的个人的野心而被送到战场上去的人们，他们又何尝不是在祈愿呢？离开了他们最亲的人，终日以泪洗面，自己无论怎样都好，只要自己的孩子没事，他们就这样一直祈愿，但是最后还是死在了战场上！"威尔狠狠地把石村踹倒在地上，"什么从列强手中保护国家！别说笑了！"威尔用脚不停踢着地上呻吟的石村。

"为了你自己的野心，你知道牺牲了多少人吗？"泪流满面的威尔跪在地上，用手不断捶打着地面，"畜生！你这个畜生！如果不是你，如果不是你的话，她也不会……可恶、可恶……"



卡琳望着威尔，轻轻咬住了自己的下唇，眼中流露出怜悯的神情。

在风之森处，威尔一个人孤独地坐在地上，一言不发。卡琳刚想走向前，但罗杰叫住了她，并称犬神咲正在宿祢泉等着她。当卡琳赶到那里时，咲就站在瀑布前，似乎有要事交代。

"您……有话要和我说？"卡琳问道。

"那个孩子的情况怎样？"

"……还是很失落的样子。"

"你喜欢那孩子吧。"

卡琳面对咲的开门见山有些无所适从，脸唰地一下变得通红，在思索了几秒钟后，她依然昂起了头，坚定地说道："喜欢！很喜欢！"

"是这样啊。"咲点了点头。

"不过，像我这样的人应该不行吧？"

"嗯？"

"作为他亲人，您也认为我不行吧……"

"等一下，怎么可能不行啊？"

"谢谢……"卡琳对咲的安慰感到深深的感激。

"你的心情我可以理解。"

"但是……"

"嗯？"

"但是，他的心里却没有我，他还深深爱着艾丽丝……"卡琳低下了头，轻声说。

"艾丽丝？"

"曾经为了保护他而死去的恋人。"

咲没有作声，脸上漾出一丝惊讶。

"但是，即使这样，我还是爱着他，我不会认输的。虽然他还什么都不知道。"

"那就好好珍惜你心中这份感情吧。"

"嗯？"

"那孩子生于不思议之星宿下，一生都不得不和自己的宿命对抗。"咲缓缓踱到卡琳身边。

"宿命？"

"对，无论如何都无法逃脱的宿命。卡琳……你也是背负着宿命的人呢。"

"我也是？"

咲轻轻点了点头。"我把你叫到这里就是为了要把一样东西交给你。"她从怀中掏出一张相片递给了卡琳，"这张是那孩子3岁时的照片。卡琳，你的宿命一定会给你带来幸福的。"

照片的背面，清晰地留下了威尔母亲的笔迹：

明治26年 甚八郎 威尔3岁

安妮

相片见证了那三口之家最幸福的时刻，照片中三人的心是如此接近，年轻英武的甚八郎、顽皮的威尔，以及……威尔的母亲安妮……

卡琳呆呆地看着那张照片，一动不动。

艾米格雷文书，曾经不知有多少人为了想占有它而前仆后继，然而现在，他却重新回到了威尔手中。妄图灭世的加藤究竟要用何方法来达到他的野望，这一切的提示似乎都在这本禁断之书中。而对威尔来说最重要的，是利用书中记载的秘术让与他永别的爱人再次回到自己身边。

大门紧闭上了，卡琳慢慢走到门前，背靠着铁门坐到了地上，将头深深埋入了怀中。

屋中，罗杰启动了研究所中机械，整个房间顿时地动天摇，中央巨大的器皿中，渐渐浮现出一名银发女子的容颜。

"艾丽丝！"威尔不敢相信自己的眼睛。

"这就是被诅咒的艾米格雷秘术。"罗杰解释道。

"和加藤的做法一样吗？"

"不，加藤只是用川屿中佐的毛发克隆出了樱花，而艾米格雷秘术使用的只不过是操纵时间中促进细胞核成长的部分，所以说樱花没有留下川屿中佐的记忆，仿佛如别人一样出生。"

"那，艾丽丝呢？"

"就是死时的艾丽丝，感情，记忆全都没有消失，和死的时候完全一样，她醒来后，也只会感到仿佛从久远的长眠中醒来而已。"

"这……"

"但是，我现在还没有成功。这只是灵魂的容器，真正的魔法要从现在才开始，只有做到灵魂的归还，秘术才可能完成，以前的人们都只是做到这一步而已，往后到底怎样现在全然不知。怎么样，我们已经没有退路了！"

"开始吧！"威尔毫不犹豫地点了点头。

罗杰开始念动咒语，而艾莉丝的上半身形态也出现在了两人面前。但是，实验却以失败告终，中央的月晶石顷刻间化成了一地碎片。

威尔呆立在原地看着这一切，浑身不住地颤抖着。此时，由碎片化成的液体状生物向着艾莉丝的身体逐渐袭去，但却在威尔发出的愤怒气息下全部消失无踪。

而艾丽丝的身体，正在渐渐融化……

"威尔……"

是在做梦吗？是那个人在呼唤吗？声音……好熟悉的声音……如此温暖的声音……

"艾、艾丽丝？"

那位女孩渐渐睁开了眼睛，微笑着呼唤着威尔的名字。



"我爱你……"艾丽丝微笑着说道。

"我、我也是……"两行泪水顺着威尔的脸颊划落，当他抬起头来时，容器中留下的，只有一滩液体而已。

屋里的两人不会知道，就在房间外面，依靠铁门坐在地上的卡琳已经泪流满面。她爱那个男子，但却只能眼睁睁地看着那个男子在离自己几步远的地方表达对另一个女孩的深爱。

这就是……她的宿命……

不久之后，实验室的大门被推开了，威尔和罗杰面带着截然不同的表情从里面走了出来。

"实验失败了，我要对我这藐视神灵的行为深深反省，我发誓以后再也不会这么做了。"罗杰开朗地笑着。

"失败了你还这么精神啊。"盖拜特有些诧异。

"但是，慈悲的主却给了我一个答案！"罗杰狡黠地一笑。

"答案？你是说你知道加藤特佐的目的了？"藏人问。

"不错！转动大天使的齿轮，将时间导向归还的彼方，也就是说，加藤要创造出时空的扭曲！"

"时空的扭曲？"众人异口同声地问道。

"在实行艾米格雷秘术使生命再生的时候，有改变时间流动的那么一个瞬间。恐怕，他就是想利用这来毁灭世界。"

"那这很容易办到吗？"威尔问道。

"不容易，但是加藤的话也许可以办到。"

"怎么办到？"

"唔……难以想象，例如回到一千年，一万年前的往昔……"罗杰沉思了一下，然后抬起头。

"怎么会……"卡琳有些无法相信。

"但可以肯定的是，现在的这个时空肯定会消失。"

罗杰的回答没有出乎众人的意料，事态已经非常严重了，威尔等人在犬神获的指点下知晓了加藤的所在地——飞鸟石舞台。



在逐渐远去的意识中，威尔又一次来到了那个场所——心之墓场。

"我在你的心中，看到了过去发生的那一切。"一直在威尔心中的珍妮说道。"我看到了，你的回忆……"

"看到了你一个人跪在地上为爱人挖着坟墓，泪水都已流干……"

"看到了你用自己心爱的大衣将棺材紧紧裹住，然后将其放于土中……"

"看到了你把自己最宝贵的母亲的项链放在墓碑上后，默默地转身离去……"

"看到了你们的相遇，携手，相爱，别离……"

珍妮垂下了头，过了片刻后，她突然问道："威尔，你的幸福是什么呢？"

"……唔，那是……"面对这个问题，威尔一时不知道该怎样回答才好。

"寄生木的诅咒会将威尔的心杀死，谁也无法阻止这一切发生。剩下的时间已经没有多少了，可是只要你能够找到自己的幸福的话，说不定并会打破这个诅咒。"

"……嗯，也许吧……"

"威尔。"珍妮看着青年的眼睛，认真地说道，"约定好了哦，你一定……要找到自己的幸福……"

忽然间，一切的景象在一瞬间全都改变了。威尔站在那个熟悉的场所，诧异地张大了嘴巴。

那是一节火车的车厢。

也就是在这里，艾丽丝进入了永远的长眠……

"那是……"

威尔几乎不敢相信自己的眼睛，就在离自己不远处的地方，一个身着深绿色衣服的银发女子正依在座位上沉睡着。

艾丽丝……

他慢慢走了过去，好像害怕自己的步伐会惊醒那位女孩，或者说……他更害怕女孩依然是处于永远都无法听到脚步声的状态……

"啊，你终于回来了。"

威尔浑身一震，映入其眼中的，是女孩微笑的面容。

"你去得还真是久呢，让我都等得睡着了。"艾丽丝责备道，但脸上依然带着笑容。

"嗯……嗯……"

"怎么，出什么事了吗？"

"没，没什么。"威尔犹豫了一下，问道，"我、我可以坐下吗？"

在得到允许后，威尔小心地坐在了艾丽丝的旁边，而女孩的右手，则轻轻放在了他的左手上。

"我是永远都不会忘记的……"艾丽丝将头轻轻靠在威尔肩上，低声说道，"与你一起的旅行、与你的相遇、还有你的事情……"

"艾丽丝……"威尔说道，"别担心，不管诅咒如何，我都没关系的。对了。"他看着艾丽丝，说道，"你知道吗？我刚刚想和罗杰一起令你复活，不过……最终还是失败了……"

"嗯。"艾丽丝点了点头。

"那、那么，你还记得那时你对我说的话吗？"

"嗯！"艾丽丝再一次微笑着点头应道。

"我也……爱你……"

"……我知道的。"艾丽丝将身体靠得更紧了，柔声说道。

"如果这个世界真有神存在的话，我倒是想对其许个愿呢。真希望，能回到我们最初相遇的时候啊……"

艾丽丝轻笑了起来，将头从威尔肩上移开，说道："要是那样的话，又会一起开始旅行呢。"她垂下了头，"总有一天，我们又会见面的。"

"总有一天……"

艾丽丝抬起头来，肯定地说道："我哪里都不会去的，就在这里等你。"

威尔看着恋人的眼睛良久，长呼了一口气，站起身来，向着车厢另一头的门走去。

"要走了吗？"

"嗯，我还有最后的一件事情要办，等到解决之后，一定会再见的……到那时……就一直在一起吧。"

艾丽丝的脸上露出了灿烂的笑容。

"我等你。"

威尔点了点头，转身走去。

"再见了……"

………………



当一切都准备齐整后，众人准备出发前往飞鸟石舞台，但威尔却忽然发现卡琳还没有来。无奈之下，他只得在犬神之里到处寻找，而最后，在宿祢之泉的瀑布下，他终于发现了卡琳的身影。

"果然在这里啊。"威尔长松了一口气，"有事吗？大家都在等着你呢。"他刚想走近卡琳，却因女孩的话语停下了脚步。

"不要过来。"卡琳背对着他喊道，"就站在那里……"过了几秒钟后，她转过身来，低声说道："对不起……"

"啊，不。"威尔连忙摆手说道，"其实……那个诅咒如果无法解开的话，那就解不开吧。我是这么想的。虽然终将会迎来我的心被消灭的那天，而关于各位的记忆也会完全消失，不过，那也是没有办法的事情。"

"……你真是这么想的吗？"

"嗯，没办法的呢。"威尔点了点头，"不过，在我还

没有失去自己的心的这一段时间内，我一定要和那家伙决一胜负！这是我现在……惟一能做的事情了……"

"威尔！"卡琳打断了黑发青年的话语。她垂下头去，片刻后，好像下了很大决心似的，她抬起头来看着威尔的眼睛，认真地说道："我……一直非常喜欢你！现在是，以后也会一直如此！"

她紧紧咬着下唇，泪水在眼眶中不断打着转，"我很清楚你喜欢的人是艾丽丝，但即使你是这样的傻瓜，我依然爱你！"

威尔被女子突然间说出的话语镇住了，一时间变得手足无措，过了将近半分钟后才从震惊中清醒了过来。

"我……"

"这样就好！"卡琳拼命地摇着头，"什么都不要说……"沉默了几秒钟后，她继续说道，"我只是想让你知道我对你的爱，想让你知道我会为了你的幸福而付出一切，这样，就足够了……"

卡琳半转过身去，低下头，肩膀微微地抽动着。

两人就在这样的形势下站立在原地良久，一句话都没有说……

威尔只是为卡琳的话而感到震惊，但他不会知道的是，卡琳心中究竟下了怎样的决定……

原本是祭祀荒神之地的飞鸟石舞台，由于充沛的灵力使其成为加藤灭世的立脚点。黄昏的落日渐渐西下，漫天的晚霞给每个人加上了一层血红色的轮廓。

"你们来了。"加藤早有预知。

"等了很久了吧？"威尔缓缓走上前。

"见到艾丽丝了？"

"托你的福。"



加藤低头不语。

"你现在还是想毁灭世界吗？"

"不错，扭曲时空，让时光倒转回一百年前，重新创造世界。"

"一百年？"

"不错，一百年，那个把世界弄成现在这副模样的人们还没有出生的时代。这一切都是为了将世界导向与现在完全不同的未来。"

"顽固的家伙。"威尔看着眼前这位已经无可救药的老友。

"为什么，为什么要与这么多受到伤害的人一起活到现在，难道你们这么都向往这样不幸地活下去吗？"

"不是的，他们是想用自己的双手去改变不幸，他们向往的是这样的未来，即使燃尽灵魂也不会放弃。"

"战斗……是你的信念吗？"加藤问。

"不。"威尔轻轻摇了摇头，他盯着故友的眼睛，嘴角竟然露出了一丝笑容，"也许……是宿命吧……"

加藤微微一笑，转过身去。石舞台缓缓从地底升起，巨大的铜铎飞向空中。

那里就是一切结束的地方吗？抑或是一切开始的地方？

幸福……那珍妮一直在威尔心中寻找的东西到底又是什么呢？

是与艾莉丝邂逅的那一刹那，还是与值得信赖的同伴并肩作战，相互庇护的过程呢？

也许对威尔来说，活得像真正的自己才是最大的幸福吧……

加藤倒下了，离去的时候，他的脸庞是如此安详。时间，正向着它应该回归的彼方缓缓流逝。而陪着威尔一路走来的同伴们也无法阻止时间的倒流。但只要在心底深深地祈祷着，那他们便会用自己强烈的意念回到那个自己所希望的世界。



挥手，微笑，告别的时候同伴们没有一句言语，只是默默地让自己的身躯任由时间的洪流吞噬。

"时间到了，寄生木来问我收年贡了。"威尔捂着胸口耀眼的白色光芒，半开玩笑地对卡琳说。

"害怕吗？"

"不。"

"心、还有你的记忆都会消失的……"卡琳望着威尔，以一种从未有过的近距离。

"不会消失的。"

"威尔……"悲伤在卡琳的眼中表露无疑。

"嗨，不要用这种眼神看着我嘛，我们很快就会再见面的，一定！"

"嗯！我们约定好哦，我会一直祈祷与你再见的！"

卡琳的身体开始慢慢上升，到了她离开的时候了。

"卡琳！"威尔一把抓住了已经浮在半空的卡琳。

"嗯？"

"谢谢你！"威尔大声地说道。信赖、感激、威尔对眼前深爱着自己的女子的所有感情，都汇聚在这短短的三个字中。

卡琳微笑着松开了手，消失于时空的狭间。

那是……已下定了决心的……安心的笑容……

"对不起，卡琳，我不能遵守与你的约定了……"虽然刚才那样说，但望着渐渐消失的卡琳，威尔却深深清楚自己的时间已经所剩无几了。

他默默地闭上了眼睛。而此时，艾莉丝的声音自其脑中响起。

现在只剩下你一个人了，是因为你失去了心而害怕生存下去吗？

由于过于痛苦，死成了你守护自己灵魂的惟一方法。

那与相爱的人度过的每一天

对战友们的感受

以及过去回忆的点点滴滴……

这一切，筑就了你的形态

筑就了现在的你自己

不错，正是对我来说，最重要的你……

仿佛决定了什么似的，威尔睁开了眼睛，脸上露出了会心的笑容……

突然，脚下升起的巨石穿透了威尔的心脏，威尔的生命犹如胸口的挂坠般，被敲得粉碎。死亡，这便是解除他那颗被封印的心的惟一方法。

心之墓场处，一直在寄生木上沉睡的黑发青年被那个温柔的声音轻轻唤醒。

已经不会再受苦了……

已经不会再寂寞了……

从现在开始，我将一直陪伴在你的身旁。

永远……都会在一起的……

在经历了久远的长眠后，青年终于脱离了寄生木的束缚，并与那个浮于空中的银发女子深深拥抱在了一起……

1887年，帝都。

刚刚从大门走出的日向甚八郎诧异地发现了一件事情。在自己门前的古树下竟然躺着一名昏迷不醒的红发女子。他轻轻走到女子面前将其扶起，而此时，一张相片从她手中滑落。

甚八郎拾起相片，盯着相片中那对母子身边那个与自己长得一模一样的男子看了很久很久，而那位母亲的面容，则和面前的这位女子毫无任何区别。

女子渐渐睁开了眼睛……

我想要得到幸福……

可是，我却无法得到自己期望的幸福。

威尔，这个世界上，我最爱的人就是你。但是，那却是注定无法有结果的恋情。

因为……我是你的母亲……

但即使如此，我还是……希望你能够得到幸福。既然在那个时代我无力挽回寄生木的诅咒，那么，就让我选择生活在这个时代，令时间再度开始运转吧，然后迎来一个全新的未来。

你能够得到幸福的未来……

"你的名字是……"

面前的那个和威尔相貌极为相似的男子看着我问道。

我闭上眼睛，沉默了良久后，轻轻说出了那个今后开始将一直属于我的新的名字。

"安妮……"

永别了，我最爱的……威尔……

1913年秋，南满洲。

"糟了，睡过头了！"少年突然惊醒了过来，他从草丛中跳起来，理了理凌乱的头发，向着车站的方向走去。

那里，是你潜意识中所向往的世界

你应该回去的地方

你生活的时代

再一次，去迎接另一个未来吧……

当看到列车呼啸着从远处疾驰而来，少年扬起了嘴角。

"哼哼，还真是让我热血沸腾啊！"有着一双血红色眼睛的少年微笑着自言自语道。

历史的齿车超越时空的阻隔再度转动，命运中的那位女孩正在那辆列车中静静等待着他。

而在那轨迹的尽头，将是一个，全然不同的未来……

the end



命运传奇 2	NAMCO	RPG
PS2 Tales of Destiny2	2003 年 8 月 14 日	中国台湾版
1～4 人	61KB	990 元新台币
对应 PS2 专用（对战）多重连接器		

Tales of Destiny 2

命运传奇 2 全邪道研究

文 CHINAGBA.COM 露西亚的饭撕 编 纱迦

全称号收集

由于本作的称号变更对人物的成长率造成影响，因此称号不仅仅是仅供收集的花瓶，而有着更加重要的作用。如果想育成最强人物，巧妙利用一些称号是必不可少的。那么，我们先来看看每个人的称号、作用以及详细取得方法吧！

凯伊路

称号名	取得方法	能力值变化
见习剑士	初期具有	无
疾风的凯伊路	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆 2 楼的老爷爷	回避 +0.5、防御 -1.0
剑士	从地下水路脱出后获得	攻击 +1.5、命中 -0.5
迪那敏斯家族	剧情初期与罗尼在孤儿院的桥上对话取得	防御 +1.0、攻击 -1.5
贪睡虫	剧情初期在家选择睡觉后第二天自动取得	回避 +0.5、知性 -0.5
FREEMAN	与水上城的唱歌男子对话	最大 HP+1
英雄志愿	第一次见到裘达斯时自动获得	知性 +0.5、TP 回复 -0.5
绝对是英雄没错！	打倒定期联络船上的 BOSS 后与船长对话自动取得	攻击 +1.5、TP 轻减 -0.5
最爱吃麻婆豆腐	在利尼村调查莉莉丝家的炉子。	最大 HP+8.0、致命一击 -0.5
身负夺回透镜要务	中期莉亚拉走了后与伍德隆王对话后自动取得	最大 HP+8.0、SP 回复 -0.5
斯坦尔的儿子	接见伍德隆王对话后自动取得	咏唱速度 +0.5、TP 回复 -0.5
守护者主人	天地战争时期，救出亚托怀特后回去途中使用 CHAT 对话（CHAT351）	最大 HP+16.0、命中 -1.0
音速少年	诺伊舒达特的赛跑 MINI 游戏获胜	回避 +0.5、咏唱速度 -0.5
莉亚拉的英雄	中期救助莉亚拉后自动获得	防御 +2.0、攻击 -3.0
找神打架的人	情节进行到天地战争时自动获得	攻击 +1.5、命中 +0.5、回避 +0.5、最大 HP-24.0
盖章旅行家	所有航路的船全部搭乘后与船长对话获得	最大 HP+32.0、攻击 -3.0、防御 -1.0、回避 -0.5
搬箱子名人	白鹭城搬箱子的 MINI 游戏全部通过	知性 +0.5、咏唱速度 -0.5
猜谜王	回答对 6 本猜谜书中的任意一本	知性 +1.0、咏唱速度 +1.0、最大 HP-32.0
猜谜先生	6 本猜谜书全部回答正确	知性 +2.0、最大 HP-32.0
鬼王	孤儿院的捉迷藏游戏胜利 5 回	最大 HP+16.0、回避 +1.0、命中 -2.0
神经衰弱王	古都达利尔杰伊特的抽牌 MINI 游戏获胜	知性 +1.0、咏唱速度 +1.0、最大 HP-16.0、TP 回复 -1.0
大富豪	当金钱在 900 万以上时和海德堡的财政大臣对话获得	SP 轻减 +0.5、TP 轻减 +0.5、TP 回复 +0.5、最大 HP-24.0
一贫如洗	当金钱在 1000 以下时和海德堡的财政大臣对话获得	回避 +0.5、防御 -1.0
优秀服务生	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生 MINI 游戏	回避 +0.5、TP 回复 -0.5
最佳服务生	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生 MINI 游戏	回避 +1.0、SP 回复 -0.5、SP 轻减 -0.5
寿司天职小弟	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司 MINI 游戏	回避 +2.0、攻击 -3.0、命中 -1.0
至尊冠军	斗技场挑战莉木露并获胜利	攻击 +6.0、回避 -1.0、TP 轻减 -1.0



罗尼

称号名	取得方法	能力值变化
神团护卫兵	初期具有	无
雷鸣的罗尼	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆 2 楼的老爷爷	知性 +0.5、回避 -0.5
好大哥	初期从野外回来时自动获得	知性 +0.5、TP 回复 -0.5
迪那敏斯家族	剧情初期与罗尼在孤儿院的桥上对话取得	防御 +1.0、攻击 -1.5
旋风罗尼	剧情初期与克雷斯达镇街上的掀裙子的文对话后获得	回避 +0.5、知性 -0.5
BOMBER	与水上城的唱歌男子对话	最大 HP+1.0
流浪战士	第一次见到裘达斯时自动获得	最大 HP+8.0、防御 -1.0
英雄以外绝对办不到！	打倒定期联络船上的 BOSS 后与船长对话自动取得	攻击 +1.5、TP 轻减 -0.5
四周无艳遇	露蒂答应凯伊路出去冒险后，自动走到广场时，使用 CHAT 对话（CHAT44）	最大 HP+16.0、防御 -1.0
恋爱追寻者	定期船乘船时自动获得	回避 +0.5、最大 HP-8.0
迷侦探	游戏中期进入光之祠后出来使用 CHAT 对话（CHAT248）	命中 +1.0、知性 -1.0
好色罗尼	情节进行到希望镇后自动获得	最大 HP+8.0、知性 -1.0
音速大哥	诺伊舒达特的赛跑 MINI 游戏获胜	回避 +0.5、咏唱速度 -0.5
尽责服务生	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生 MINI 游戏	回避 +0.5、TP 回复 -0.5
受欢迎服务生	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生 MINI 游戏	回避 +1.0、SP 回复 -0.5、SP 轻减 -0.5
寿司天职师傅	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司 MINI 游戏	回避 +2.0、攻击 -3.0、命中 -1.0
千战士	战斗次数在 1000 次以上	最大 HP+24.0、防御 -1.0、回避 -0.5、知性 -0.5
零的战士	罗尼 Lv 突破 100 时	最大 HP+48.0、防御 -2.0、回避 -1.0、知性 -1.0



莉亚拉

称号名	取得方法	能力值变化
不思议的少女	初期具有	无
阳光的莉亚拉	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆2楼的老爷爷	SP回复+0.5、TP回复+0.5、SP轻减-0.5、TP轻减-0.5
英雄探求者	初期具有	攻击+0.5、知性-0.5
奇迹的少女	救出即将沉没的定期船后自动获得	知性+1.5、最大HP-16.0
圣女	情节进行到莉亚拉身分暴露时自动获得	最大HP+16.0、知性-1.0
LIBERTY	与水上城的唱歌男子对话	最大HP+1.0
圣女大人啊!	打倒定期联络船上的BOSS后与船长对话自动取得	攻击+1.5、TP轻减-0.5
美白的天使	初期具有	TP回复+1.0、回避-1.0
时空旅行者	中期乘船由白鹭港前往杰里克时获得	致命一击+0.5、咏唱速度+0.5、最大HP-16.0
神的化身	变革现代，转生之间最深层BOSS战后自动获得	咏唱速度+0.5、防御-1.0
音速少女	诺伊舒达特的赛跑MINI游戏获胜	回避+0.5、咏唱速度-0.5
微笑女店员	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生MINI游戏	回避+0.5、TP回复-0.5
活泼女店员	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生MINI游戏	回避+1.0、SP回复-0.5、SP轻减-0.5
寿司天职女孩	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司MINI游戏	回避+2.0、攻击-3.0、命中-1.0



裘达斯

称号名	取得方法	能力值变化
假面剑士	初期具有	无
黑衣的裘达斯	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆2楼的老爷爷	知性+0.5、最大HP-8.0
……	初期具有	攻击+1.5、命中-0.5
虚无主义者	初期具有	致命一击+0.5、命中-0.5
里欧·马格那斯	各人被遣送回自己的记忆时自动获得	命中+1.0、咏唱速度-0.5、回避-0.5
MYSTERIOUS	与水上城的唱歌男子对话	最大HP+1.0
没表情裘达斯	中期希望镇自动获得	SP回复+1.0、TP轻减-1.0
让我称呼你们为英雄!	打倒定期联络船上的BOSS后与船长对话自动取得	攻击+1.5、TP轻减-0.5
圣光戒指解说者	初期地下水道得到圣光戒指时获得	防御+1.0、攻击-1.5
.圣光镜解说者	中期得到.圣光镜同时获得	知性+1.0、攻击-3.0
驾驶员	得到飞空艇时自动获得	回避+0.5、知性+0.5、TP回复-1.0
酷毙了飞行员	通过杰里克的收集透镜的MINI游戏	SP轻减+1.0、TP轻减+1.0、防御-4.0
假面跟踪狂	与巴路霸特斯第一次战斗后裘达斯加入队伍时在史特雷兰兹大神殿前参拜道CHAT对话得到（CHAT69）	防御+1.0、知性-1.0
音速假面	诺伊舒达特的赛跑MINI游戏获胜	回避+0.5、咏唱速度-0.5
帅哥服务生	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生MINI游戏	回避+0.5、TP回复-0.5
伟大服务生	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生MINI游戏	回避+1.0、SP回复-0.5、SP轻减-0.5
寿司天职假面	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司MINI游戏	回避+2.0、攻击-3.0、命中-1.0



娜娜莉

称号名	取得方法	能力值变化
弓箭手	初期具有	无
流星的娜娜莉	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆2楼的老爷爷	命中+0.5、知性-0.5
大姐头	初期具有	TP轻减+0.5、TP回复-0.5
做菜拿手	中期在娜娜莉家吃饭后自动获得	最大HP+16.0、SP回复-0.5、TP回复-0.5
野性女	中期在未开化森林自动获得	最大HP+8.0、知性-0.5
RESISTANCE	与水上城的唱歌男子对话	最大HP+1.0
男人婆	中期变革现代篇，由苍天都市向未开化森林前进途中CHAT对话（CHAT232）	最大HP+16.0、知性-1.0
擒拿高手	中期10年后未来，希望镇娜娜莉家吃饭后CHAT对话（CHAT155）	攻击+3.0、TP回复-1.0
音速大姐	诺伊舒达特的赛跑MINI游戏获胜	回避+0.5、咏唱速度-0.5
漂亮女店员	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生MINI游戏	回避+0.5、TP回复-0.5
爱情女店员	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生MINI游戏	回避+1.0、SP回复-0.5、SP轻减-0.5
寿司天职大姐姐	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司MINI游戏	回避+2.0、攻击-3.0、命中-1.0



哈洛路特

称号名	取得方法	能力值变化
科学家	初期具有	无
睡相差哈洛路特	去水上城买到招财猫后交给白鹭城旅馆2楼的老爷爷	最大HP+8.0、知性-0.5
资料收集狂	初期具有	命中+0.5、知性-0.5
S·O	守护者制造完成后	攻击+1.5、防御-1.0
天才	初期具有	知性+0.5、SP轻减-0.5
SELFISH	与水上城的唱歌男子对话	最大HP+1.0
工兵队队长	中期天地战争介绍队伍时自动获得	命中+0.5、回避-0.5
守护者设计者	初期具有	知性+0.5、咏唱速度-0.5
少女!	初期具有	知性+0.5、最大HP-8.0
可疑喔	中期天地战争调查哈洛路特住宅左下方	致命一击+0.5、TP回复-0.5
奇人	中期天地战争时期哈洛路特才加入时用CHAT对话。（CHAT287）	咏唱速度+1.0、TP轻减-1.0
娃娃脸	中期天地战争时，从保管所返回在有记录点的房间休息后CHAT（CHAT308）	致命一击+1.0、SP轻减-1.0
超級骇客	中期天地战争时期，在控制室自动获得	知性+0.5、咏唱速度+0.5、最大HP-16.0
才色兼备跑得快	诺伊舒达特的赛跑MINI游戏获胜	回避+1.0、咏唱速度-1.0
昆虫专家	后期从圣都晗露比欧拉回到地上军据点，使用CHAT对话得到。（CHAT408）	SP轻减+1.0、TP轻减+0.5、防御-3.0
才色兼备却走音独特	中期天地战争时期，在物资保管所收集资料完毕回到地上军据点时自动获得	SP回复+0.5、TP回复-0.5
必杀天才送菜服务员	在白鹭城的宿屋里，通过送餐服务生MINI游戏	回避+0.5、TP回复-0.5
超绝天才送菜服务员	在诺伊舒达特的宿屋里，通过送饮料服务生MINI游戏	回避+1.0、SP回复-0.5、SP轻减-0.5
激烈超天才寿司服务员	在希望镇娜娜莉家里，通过送寿司MINI游戏	回避+2.0、攻击-3.0、命中-1.0



共通称号

称号名	取得方法	能力值变化
道具收集王	道具图鉴完成	知性 +2.0、攻击 -3.0、咏唱速度 -1.0
怪物专家	怪物图鉴完成	SP 回复 +1.0、TP 回复 +1.0、最大 HP-16.0
大厨师	学会 30 种普通料理	最大 HP+16.0、防御 -2.0
神手妙厨	学会 30 种普通料理和 6 种特殊料理	最大 HP+16.0、回避 -3.0
加料厨师	做出 4 种? 或者 + 的汉堡料理	致命一击 +1.0、最大 HP-16.0
味觉差太多厨师	做出 6 种? 的汉堡料理	致命一击 +2.0、命中 -1.0、回避 -1.0
流浪菜刀	拿着所有的菜刀（共四种）和海德堡王称内的厨师对话	命中 +0.5、攻击 +1.5、SP 轻减 -1.0
最喜欢合成	合成次数到 12 次后，到水上城找桥旁边的男人说话	命中 +0.5、TP 回复 -0.5
加工师傅	合成次数到 50 次后，到水上城找桥旁边的男人说话	攻击 +1.5、防御 +1.0、命中 -0.5、回避 -0.5
混合成金	合成次数到 100 次后，到水上城找桥旁边的男人说话	咏唱速度 +0.5、TP 回复 +0.5、TP 轻减 +0.5、最大 HP-24.0
GGVSS 合成	合成次数到 256 次后，到水上城找桥旁边的男人说话	命中 +0.5、SP 回复 +0.5、SP 轻减 +0.5、TP 回复 -1.5
冠军	斗技场单人战最高级别获胜	SP 轻减 +0.5、TP 轻减 +0.5、知性 -1.0
双人组冠军	斗技场双人战最高级别获胜	回避 +1.0、SP 回复 -0.5、TP 回复 -0.5
四连续砍斩	一个人独自完成 4 连携，打倒敌人结束战斗	SP 回复 +0.5、TP 回复 -0.5
八连续砍斩	一个人独自完成 8 连携，打倒敌人结束战斗（只有男性角色拥有）	致命一击 +1.0、回避 +1.0、攻击击 -3.0、防御 -2.0
寂寞眼泪	当战场上只有自己一人的时候选择战斗指令"拜托了，大家"，然后全灭敌人获得	最大 HP+16.0、命中 -1.0
连锁猎人	50HITS 以上打倒敌人结束战斗	命中 +1.0、攻击 -4.0
连锁名人	100HITS 以上打倒敌人结束战斗	命中 +2.0、攻击 -6.0
自认初学者	游戏初期和克雷斯达镇长屋前拿剑战士说话，选否、是、是。	防御 +2.0、攻击 -3.0
战神	GRADE 累积量达到 600 点	防御 +1.0、回避 +0.5、TP 回复 -0.5、TP 轻减 -0.5
斗神	HARD 难度下 GRADE 累积量达到 1600 点	防御 +3.0、回避 +1.0、SP 轻减 +1.0、SP 回复 -1.0
御乱神	MANIA 难度下 GRADE 累积量达到 6400 点	防御 +4.0、回避 +2.0、攻击 -3.0、知性 -1.0
杀手	战斗回数超过 400 次（逃跑可）	TP 回复 +1.0、TP 轻减 -1.0
除怪侠客	战斗回数超过 100 次（逃跑可）	SP 回复 +1.0、SP 轻减 -1.0
宝物皇帝	得到 LV8 的具有"HP 和 TP 自动回复"或"持有的人低 Lv 攻击上升"的武器或者防具	知性 +3.0、攻击 -3.0、防御 -2.0
连接猎人	20 连携以上，打倒敌人结束战斗	SP 回复 +1.0、命中 -1.0
连接名人	40 连携以上，打倒敌人结束战斗	防御 +2.0、SP 轻减 -1.0
讨厌果冻	游戏开始直到第二次与巴路霸多斯战斗结束后一直不使用果冻内回复道具	咏唱速度 +4.0、攻击 -3.0、命中 -1.0、回避 -1.0
道具分配	一场战斗中同一人使用道具 5 次以上	最大 HP+8.0、防御 +1.0、SP 回复 -1.0

首先说一句，想在一周目取得所有的称号是不可能的，因为有些称号是在一周目无法取得的或者无法取得完全的，这些称号是：道具收集王（无法获得格林靴）、怪物专家（最终 BOSS 的资料无法得到）、猜谜先生（无法取得问题集 TOD2）、讨厌果冻（最多只能 4 人次获得）。因此，想追求完美的玩家把精力投入二周目吧；

值得一提的是"讨厌果冻"，由于该称号只给处于半自动或者手动状态的角色，一般情况一周目只能取得一个，其实只要在给巴路霸多斯最后一击的时候立即把所有人全部调成半自动或者手动态，就可以一次有四人获得了，这样的话二周目就可以完成全称号收集。

（编注：大富豪和一贫如洗这两个称号其实也是全员共通的，不过由于游戏有 BUG，只能让凯伊路获得这个称号。也就是说，如果不修改的话，其他角色是永远也拿不到全称号的……）

料理介绍

称号"大厨师"和"神手妙厨"分别要求学会 30 种普通料理加上 6 种特殊料理，很多玩家可能会因为错过了某些料理而心急，其实由于这次加入了自创料理，即使你没有学会，也可以通过自创的方法学会所有料理。下面我就列出所有料理的配料，希望对没有收集齐所有料理的玩家有所帮助：

普通料理（30 个）	需要食材
汉堡	面包、莴苣菜、瘦肉
一夜酱菜	包心菜、萝卜、小黄瓜
奶油香炖蔬菜	牛奶、马铃薯、红萝卜、洋葱、瘦肉
柠檬塔	柠檬、牛奶、鸡蛋、奶油、优酪乳
蛋包饭	白饭、鸡蛋、洋葱
三明治	面包、起司、莴苣菜、小黄瓜
西班牙海陆番茄饭	白饭、洋葱、番茄、沙丁鱼、鲔鱼
水果宾治	优酪乳、草莓、香蕉、苹果、奇异果
新鲜蔬菜莎拉	马铃薯、红萝卜、洋葱、莴苣菜、小黄瓜
海鲜咖哩	乌贼、白饭、虾子、马铃薯、洋葱、苹果
麻婆豆腐	豆腐、瘦肉
意大利海鲜面	意大利面条、乌贼、虾子、番茄
厚片果酱土司	面包、奇异果
炸鸡	柠檬、章鱼、乌贼、沙丁鱼
香烤汉堡肉排	瘦肉、洋葱、起司、牛奶、鸡蛋
义式起士饭	白饭、红萝卜、洋葱、包心菜、起司
俄罗斯牛肉汤	瘦肉、马铃薯、洋葱、包心菜、番茄
御饭团	白饭、沙丁鱼
意大利式蕃茄肉汤	意大利面条、番茄、包心菜、红萝卜、马铃薯
牛排	马铃薯、红萝卜、奶油、瘦肉
生鱼片	鲷鱼、沙丁鱼、鲔鱼、乌贼
奶油香烤鲑鱼	鲑鱼、洋葱、包心菜、萝卜、奶油
鱼锅	沙丁鱼、鲑鱼、鲔鱼、包心菜、鲷鱼
甜蜜圣代	奇异果、香蕉、苹果、牛奶
拿坡里茄汁培根面	意大利面条、番茄、瘦肉
干烧虾仁	乌贼、虾子、番茄
包心菜卷	瘦肉、包心菜、鸡蛋
起司蛋糕	起司、鸡蛋、牛奶、优酪乳
肉锅	瘦肉、红萝卜、包心菜、萝卜、豆腐
新鲜水果汁	奇异果、草莓、柠檬

特殊料理（6 个）	需要食材
麻婆咖哩	豆腐、白饭、洋葱、红萝卜、马铃薯、霜降肉
水果三明治	面包、起司、苹果、香蕉、草莓、奇异果
营养饮料	优酪乳、起司、香蕉、柠檬、番茄、瘦肉
精致海陆沙拉	小黄瓜、莴苣菜、番茄、鲷鱼、虾子、霜降肉
味噌关东煮	味噌、豆腐、鸡蛋、萝卜、鲑鱼、章鱼
海妖精的礼物	鲔鱼、鲷鱼、沙丁鱼、虾子、章鱼、乌贼

有了上表玩家就不必花 100 万从水上城的厨师处购买料理了，自己创作即可。称号"加料厨师"和"味觉差太多厨师"的获得方法很简单，只要在自己创作料理时在汉堡的基础上（即面包+莴苣菜+瘦肉）加上其他一种食材就可以了，只要得到 4 种? 汉堡（+ 也可以）就得到前者，只要得到 6 种? 汉堡就得到后者。

黄金的种子相关

称号“宝物皇帝”本来是只要获得SLOT等级为8的装备即可获得，但是由于BUG，必须获得SLOT等级为8的“HP和TP自动回复”或“持有的人低Lv攻击上升”的武器或防具时候才能获得。得到该装备的途径有下面几种：1.在隐藏迷宫打倒怪物时有一定几率得到；2.在隐藏迷宫有一定几率在宝箱中获得；3.自己用种出来的黄金的种子去杰里克找一名女子换得；4.用从隐藏迷宫和最终迷宫得到的卡片，去斯诺夫利亚找一名女子交换（卡片数目必须大于等于8才能换到8级装备，而且天气为晴时她才出现，下雪的话就出去重来吧）。

1和2的几率实在太成问题，4除了在最后迷宫可以拿到7张外在隐藏迷宫获得的几率也太小，所以推荐大家去利尼村种种子，种子种下后要在开始、发芽、树苗3种状态分别施肥，然后适当浇水即可得到。以下是从最低级种子开始育成黄金种子的过程：波姆波姆的种子（红红红）→艾斯迪玛的种子（白红蓝）→拉那堪阿鲁的种子（红蓝无，无即表示该阶段不需要施肥，下同）→都路盖尼亚的种子（黄白无）→贝恩贝恩的种子（红白蓝）→欧拉欧拉的种子（无红黄）→贾拉克的种子（白蓝黄）→黄金的种子。整个过程中由一种种子种成另外一种种子大概要1个小时的时间，因此从最开始种植不是明智的选择，推荐从拉那堪阿鲁的种子开始向后种植，而都路盖尼亚的种子，贝恩贝恩的种子，欧拉欧拉的种子在隐藏迷宫都能得到，得到后直接种植下一种种子是比较快速获得黄金种子的方法。

种植过程中浇水是个麻烦的过程，多了会腐烂，少了会枯死，其实完全可以通过良性BUG避免浇水：种下种子并撒下初期肥料后，按△键进入菜单就什么也不用管了；10分钟以后种子发芽，然后退到施肥画面施肥，再进入菜单画面；直到长出树苗，施肥，之后再进入菜单，直到结实。整个过程一次水也不用浇。只是不要忘了种子发育到下阶段的施肥就行了（推荐回答猜谜书）。

种出黄金的种子来后也不是万事大吉，因为交换的时机不对也换不到相应的装备，一共有88种装备，每10分钟变化一次，变化一周后由最初重新开始变化，下面就列出详细表格和对应能力值效（注：卡片交换的装备的变化顺序与下同）：

编号	武器防具共通	名称
01	攻击上升	神力
02	命中上升	锐利
03	防御上升	甲壳
04	回避上升	机动
05	知性上升	贤明
06	运上升	命运
07	最大HP上升	巨象
08	SP回复力上升	阿蒂米斯
09	TP回复力上升	沉稳
10	SP轻减力上升	圣域
11	TP轻减力上升	精灵魔法
12	咏唱速度上升	迷蒙
13	逃走速度上升	失踪
14	一定间隔HP回复	神圣
15	低确率最大HP上升	元帅
16	道具使用硬直时间减少	艺术家
17	取得咯路特增加（装备者打倒敌人时）	奖赏
18	道具取得几率上升（装备者打倒敌人时）	遗产
19	取得经验值增加（装备者打倒敌人时）	清净
20	确率效果发生确率上升	狂战士
21	对应效果的效果上升	圣战士
22	对应效果低确率LvUP	流星

编号	武器专用	名称
23	地属性附加	地母神
24	水属性附加	海神
25	火属性附加	鬼神
26	风属性附加	四大精灵
27	光属性附加	光子
28	暗属性附加	阴影
29	“确率效果”毒附加（物理攻击命中时发生）	瘟疫
30	“确率效果”麻痹附加（物理攻击命中时发生）	美杜莎
31	“确率效果”冻结附加（物理攻击命中时发生）	静止
32	“确率效果”衰弱附加（物理攻击命中时发生）	疲劳
33	“确率效果”晕倒附加（物理攻击命中时发生）	强打
34	致命一击率上升	灭绝
35	攻击同时HP吸收（物理攻击命中时发生）	吸血鬼
36	攻击时间TP吸收（物理攻击命中时发生）	狡猾
37	敌击破时HP回复（物理攻击打倒敌人时发生）	安稳
38	敌击破时TP回复（物理攻击打倒敌人时发生）	奇妙
39	攻击成长促进	致命
40	技巧成长促进	正确
41	魔法成长促进	启示录
42	连锁成长促进	滑稽
43	“持续效果”时间延长	鼓舞
44	对龙特别有效	飞龙
45	对机械特别有效	倒塌
46	对兽特别有效	狩猎
47	对空特别有效	火凤凰
48	对恶魔特别有效	恶魔
49	对无机物特别有效	异形
50	攻击＆命中上升	最后
51	攻击＆致命一击上升	神
52	SP轻减力＆TP轻减力上升	理想乡
53	攻击＆最大HP上升	稀有金属
54	咏唱速度＆TP回复力上升	认真
55	角色等级越低，攻击上升越快	古代

编号	防具专用	名称
56	毒耐性及反击效果获得	芳香
57	钝足耐性及反击效果获得	淘气鬼
58	麻痹耐性及反击效果获得	滑稽
59	冻结耐性及反击效果获得	闷热
60	衰弱耐性及反击效果获得	灵气
61	气绝时间减少	亲善
62	濒死时HP回复	轮回
63	地耐性获得	地母神
64	水耐性获得	海神
65	火耐性获得	红玉随
66	风耐性获得	天崩地裂
67	光耐性获得	金刚石
68	暗耐性获得	黑檀木
69	伤害轻微减轻	混沌
70	防御时SP回复	合成钻石
71	防御时TP回复	丝绸
72	防御时防御上升（防御后2秒内防御上升）	奥伯隆
73	防御时回避上升（防御后2秒内回避上升）	海市蜃楼
74	防御时咏唱速度上升（防御后2秒内咏唱速度上升）	圣人
75	防御时咯路特增加（防御时击倒敌人）	诚实
76	倒地时间减少	安定
77	受伤硬直时间减少	魅力
78	HP伤害随时间回复（回复最后一击的伤害）	炙天使
79	容易崩溃敌人的防御	迎击
80	HP伤害转成TP回复（伤害值大于64时发生）	悲伤
81	防御?回避上升	战栗
82	运?回避上升	预知
83	SP回复力?TP回复力上升	宇宙
84	防御?最大HP上升	防御
85	TP轻减力?TP回复力上升	隐士
86	知性?咏唱速度上升	无实体
87	防止异常状态的确率上升	无效
88	HP、TP自动回复	枢机主教

隐藏迷宫

隐藏迷宫的进入方法，是收集藏在世界各地的15个不吉之证。不吉之证是调查世界各地的黑坑后得到的，得全之后去水上城领主馆的地下开启即可。关键在于有些不吉之证取得方法较难，这里结合图片向大家介绍一下。

1.希望镇附近被熔岩包围的一块小陆地。

2.猫人村附近。

3.地图右下角的石偶人像处，需要从周边的海滩前行。

4.水上城南方的海湾处

5.雾之大陆的西边角落，需要从利尼村出发，从坑道的西南出口出来。

6.白鹭城以北的大湖，需要在周边没有森林处着落

7.海德堡以西的孤岛。



8.水上城西北大陆的大坑周围。

9.利尼村东边的小岛，需要从岛的西面着落

10.地图西南小岛（注：这可能是最难拿的不吉之证，一是由于该小岛在地图没有显示，其二是因为该岛着陆十分困难，总之多试试吧。）

11.杰西卡小屋的后面

12.地图东南群岛最左边的一个

13.雾之大陆高原的顶端

14.雾之大陆北方的山上（注：13和14由于处于浓雾地区飞船不能降落，只能在图示的蓝点处降落后步行取得。）

15.神的蛋最下层的宝箱。

进入隐藏迷宫以后由于不能记录，所以建议大家取得收集的道具后立即返回记录后再继续挑战，当然一直前进也是有好处的：轮回的次数越多，里面宝箱SLOT的级别就越高，八九次以后基本就全是8级装备了。（当然你得有打八九次隐藏BOSS的准备，实在不行就调EASY打吧！）

人物邪道育成

首先看看人物的初期成长值吧！

姓名	HP	攻击	防御	知性	命中	回避	幸运	SP 回复	SP 轻减	TP 回复	TP 轻减	咏唱速度	致命一击
凯伊路	58	4	3. 75	0.75	1.25	1.75	0.125	1.5	1.75	0.75	1	0.25	0.5
罗尼	64	6	4.5	1.25	1	0.5	0.25	1.5	1	1.25	1	0.0625	0.75
裘达斯	35	3	2.5	1.5	1.5	1.25	0.0625	1.25	1.5	1.25	1.25	0.25	0.25
莉亚拉	42	3	3	1.75	1	1.75	0.1875	0.5	1	1.75	1.5	0.375	1.25
娜娜莉	48	3.5	3.5	1.25	1.75	1.5	0.125	1.25	0.75	1.25	1.25	0.125	0.75
哈洛路特	44	2	3.5	2	1.25	1	1	0.25	1.5	0.5	1.75	0.5	1

需要注意的是：62级以后人物的成长值将减半，102级以后将再次减半，而成长值如果低于0.0625，那么该项数值将不会成长。

本作的称号由于加入能力修正，玩家可以根据不同称号对角色进行微调，但是这里面存在重大的恶性BUG：当人物自身的成长率与称号修正值的和大于8时，该角色的该项成长值将恒为负（HP修正除外）。举个例子，凯伊路自身攻击成长率为4，如果装备称号至尊冠军（攻+6）的话，攻击成长率为10，超过了8，那么在装备该称号的情况下，主角每升一级将会减少6的攻击力。所以，当装备一些看似增加能力的称号的时候，不要高兴得太早，说不定你育成的就是个“废物”。有弊必有利，大家可能都注意到了，除了自由称号是只加HP而没有削减外，其他称号都是在增加这个能力的同时，减弱了那个能力。当称号使某项值减少的值比角色自身成长的值还要高的时候，那么该值只取零。比如主角由最初称号换到称号“连锁名人”后攻击应该是减去6，由于BUG，取零，然后在换到最初称号的话，攻击则变成了+6！利用这点，就可以利用各个称号的负值来育成最强人物了！具体如下：



凯伊路：见习剑士→连锁名人→见习剑士→冠军→见习剑士→鬼王→见习剑士→神手妙厨→见习剑士→GGVSS合成→见习剑士→→道具收集王（二周目前半段可以用音速少年代替）→见习剑士→根据需要自己决定（不要用至尊冠军）

罗尼：神团护卫兵→神手妙厨→神团护卫兵→GGVSS合成→神团护卫兵一道具收集王（二周目前半段可以用音速大哥）→神团护卫兵→根据需要自己决定（不要用御乱神）

莉亚拉：不思议的少女→连锁名人→不思议的少女→神手妙厨→不思议的少女→斗神→不思议的少女→道具收集王（二周目前半段可以用“音速少女”代替）→不思议的少女→根据需要自己决定

裘达斯：假面剑士→连锁名人→假面剑士→酷毙了飞行员→假面剑士→神手妙厨→假面剑士→GGVSS合成→假面剑士→道具收集王（二周目前半段可以用音速假面代替）→假面剑士→根据需要自己决定（不要用御乱神）

娜娜莉：弓箭手→连锁名人→弓箭手→流浪菜刀→弓箭手→GGVSS合成→弓箭手→道具收集王（二周目前半段可以用音速大姐代替）→弓箭手→根据需要自己决定（不要用擒拿高手）

哈洛路特：科学家→连锁名人→科学家→斗神→科学家→神手妙厨→科学家→GGVSS合成→科学家→道具收集王（二周目前半段可以用才色兼备跑得快代替）→科学家→根据需要自己决定

注：称号BUG的应用过程中有些称号还可以用其他称号代替，比如3位女性加攻击的连锁名人可以用连锁猎人代替，因为3个女性角色的攻击成长率都没有连锁猎人的高，我上面所写的是一周目可以得到的育成最强人物的称号更换方法。

关于称号BUG的应用，最好在最开始使用，使用方法是按照上面的称号顺序换一遍即可，之后升级你就会发现角色的成长率比原来高了，以后如果想替换中间环节的某个称号（比如道具收集王要二周目的后期才能得到），只需换回最初称号重换一遍就行。还有一点要提醒的是有时候发生剧情后称号BUG会失灵，需要重新换一遍才可以生效。而使用BUG以后62级成长减半，102后级再次减半依然成立，所以想要获得强力人物，最好越早使用BUG越好，人物的最后一个称号可以自己决定，只要不选择括号内注明的产生恶性效果就可以了，建议裘达斯就选择加HP的称号吧！2位魔法师中后期可以考虑使用“讨厌果冻”，使用BUG后即使最后即使选用该称号攻击力也不会下降，回避也是，咏唱速度却可以恐怖地爆加4，只要开始让她们的命中不是太低就可以了（建议开始不要使用，因为BUG中是没有补足命中这一环的），，而称号中的自由称号是没有任何降低作用的，如果不是刻意想培养某人某方面的数值，推荐最后使用它。利用这样的育成法，62级时人物的成长值应该能达到不用BUG养成时的两倍，这就为挑战UNKNOWN下的BOSS做好了充足的准备。

极意邪道篇

前面只是介绍了一些基本的研究内容，相信对于渴望玩出精彩的玩家来说，这还远远不够吧，那么下面这部分内容——不用生命瓶挑战UNKNOWN难度下的最强敌人，希望能让你对本游戏的了解达到一个新的地步。

要挑战UNKNOWN难度下的最强敌人，一周目是不可能的，因为在初始阶段GRADE达不到6400所以该难度不会出现，所以要挑战的话至少得等到二周目。但是一周目你准备工作的好坏，将直接影响到你二周目挑战BOSS的难度大小。

准备工作如下：男角色的特技、奥义的辅助效果全部练出，晶术最少要把每种晶术的辅助能力中的"属性抵抗上升"练到第1级。2名魔法师的魔法追加、具现全部练出（特别是哈洛路特的疯狂彗星，重要！），称号除了几个必须在二周目习得的外全部学会，GRADE SHOP商店购买难度、称号继承、使用回数继承、特技继承、晶术继承、衍生技继承、追加发动技习得、HP最大值上升500、怪物图鉴继承、道具图鉴继承、地图继承、游戏时间继承、战斗情报继承、连锁发动。人物装备的附加能力如下：凯伊路：武器8级毒+7级几率发生效果上升（重要），防具7级HP最大值上升+8级HP伤害随时间回复；罗尼：武器8级衰弱+7级几率发生效果上升（重要），防具7级HP自动恢复+8级HP伤害随时间回复；莉亚拉：武器8级咏唱加速+7级TP轻减力上升，防具7级TP轻减力和TP回复力上升+8级HP伤害随时间回复；裘达斯：武器8级HP自动恢复+7级吸血，防具8级低确率HP最大值+7级几率发生效果上升（如果想培养他）；娜娜莉：武器8级衰弱+7级吸血，防具8级HP最大值上升+7级HP自动回复；哈洛路特：武器8级咏唱速度和TP回复力上升+7级咏唱速度上升，防具7级TP轻减力和TP回复力上升+8级SP轻减力和TP轻减力上升（重要）。



以上只是建议，详细搭配还得自己拿主意，当然玩家最好能合成我说重要的那几样极品。防具是分头，身2部分的，另外部分也可以自行搭配（但是要注意回复类不要重复搭配，几种相同的能力附加只会取最强的一种而不是它们之和）。准备过程是相当麻烦和漫长的，GRADE值至少要赚取2万左右才够购买上面的东西，至于上面我所提到的极品装备，就慢慢花时间种种子换吧，换了以后合成就可以了（参照黄金的种子一节）。

说了这么多，终于进入正题了，这部分才是我们本部分的核心，前面的只是准备工作而已。为节省篇幅，只介绍最难的几个敌人。

斗技场 莉木露 HP：19998 弱点：无 抵抗耐性：全部

此战是斗技场主角的单人战，难度可以用恐怖来形容，即使隐藏BOSS也不过如此。

凯伊路的光系防御至少在50以上，穿妖精披风，并且合成2个七八级的光系防御上升。HP回复要在1000左右就不说了，武器方面由于她已经全状态攻击无效了，推荐8级吸血加7级防御，战前先在周围转转打打周围怪物到身体发红，进入战斗一进入SB态就先发光系晶术增加自己的光防吧（记得该晶术要装备属性抵抗上升哦）！剩下的调整成攻4防2，前半部分交给电脑好了，绝对比你打得好。要注意的是后半部分，她会咏唱光系上级晶术了，还是自己控制吧，一定要高度集中，不要让她离你过远，一看她有后退发晶术的冲动就上前K她，有时候她后退其实是虚晃一枪，会马上上来抢攻，这样也不要紧，因为那一点点损失在你合成的七八级光系防具面前是起不了大伤害的，总比一个上级晶术一下几千就没了好吧，还有就要注意自己在SB态的时候不要发秘奥义，不然的话，她一起身就是光系上级加具现。剩下的就是考验你装备和毅力了，能抗得住她3个左右上级晶术的攻击的话，交给电脑控制也无妨，胜利的几率是相当大的。

神的蛋下层部 芙萝多娜 HP：400000 弱点：无 抵抗耐性：衰弱、冻结、麻痹

应该说本战还是稍有难度的，建议风火水地4种披风都有，BOSS各种晶术攻击都会发的，当发哪种时就换成对应的披风，千万不要嫌麻烦，上级晶术无法逃脱时用这种方法绝对是救命的好方法，当然开始用晶术提高自己相应抗性也是必须的。人物方面还是建议凯伊路、罗尼、哈洛路特、莉亚拉。重生雕像最好一人装备一个，死了就装。战术方面，莉亚拉的攻击晶术就关了吧，防御调成5，不停地加HP，没了就吃药加。博士的上级光系和暗系主攻，2人的咏唱速度最好都在200以上。初期的10万HP还是比较好说的，中期就比较难了：BOSS会在你晶术出来的同时瞬移到后方直接攻击后方，建议装备选月者控制博士，前后移动用晶术攻击，最好多用中级晶术，因为上级咏唱时间太长，很容易被BOSS打下来，比如暗系中级再加追加就是相当不错的选择。有时候BOSS会直接飞到高空让你攻击不到，这时候一定要把罗尼和主角的晶术关闭，关闭以后BOSS的晶术会攻击前排的2人，由于没有处于咏唱状态，他们会在晶术攻击过来时跑开你控制的博士在中间咏唱暗系上级攻击。这个阶段度过了，最难的时刻才来到：BOSS会用风系晶术攻击后排加HP的莉亚拉，这时候一定要注意莉亚拉的HP，不行时就用道具回复吧，因为其他人死了，还可以用她的晶术复活，要是她死了，就做不到不用生命瓶挑战BOSS。当BOSS的HP降到10000以下时，就会强制使用HP为1的招数，这时候一定要用药补上前排队友的HP，而后排的2人不要站在一起使用回复晶术，到这个阶段了，胜利也就不远了。



最难的隐藏迷宫中的BOSS，在最高难度下简直不可以用BT来形容，想做到不用生命瓶完美突破用常规打法几乎是不可能的，具体怎么做，相信大家看了最后的邪意补完能找到答案。

总结一下，BOSS战的完美挑战是不能硬来的，而你装备的好坏直接决定了你挑战BOSS难度的高低，在与敌人周旋中提高自己相对的属性抗性是非常非常重要的，运气也是很重要的，比如热河的那个BOSS，笔者就是S/L了N把才作到了完美突破的。

最后的邪意补完

关于GRADE的赚取以及等级晶术技巧的提升

GRADE的赚取，最好去天地战争时的物资保管所，选择罗尼，裘达斯，哈洛路特，攻击步调都调成5，选择最高难度也很有可能拿12的GRADE，而且结束战斗时间很快。如果到了后期，只有通过降低自己本身的武器攻击力再去那里练了。有的玩家觉得自己练很累，其实本作是有自动练级的方法的。先在设置技能的选项中把战斗方式调成全自动，如果对自己等级没信心的话可以设定自动料理，把魔法师的防御设定到3，如果选择是2个魔法师设定到2就可以了。进入战斗后用牙签或发卡别在左右摇杆中，注意别在左摇杆中的一定要向上或者向下，因为向前或者向后人物都会受到它的控制。战斗结束后，会定在显示战斗评价的画面，这时候，你微微调整别在摇杆中的东西的角度，就会发现不按任何键也可以从战斗画面中退出了！退出后，你会发现人物在原地打转，好啦，把斥侯球的遇敌率调到最高，剩下的交给电脑就可以了，要练什么技巧就把其他的技巧关了就可以了，晶术也是一样。晶术中最难练的疯狂彗星4段追加，由于消耗TP太多，用这样的方法太不实在，在这里另外推荐一种方法：选择斗技场初级双人战最低级第3战，选择博士和任一人组队，打倒只剩下一个水晶的时候，把男性角色顶在最前面，选择半手动，方向别着向前，哈洛路特的攻击调到最高，战术设定为原有战术，就可以挂机睡觉了。哈洛路特的TP减轻和回复越高越好，一个晚上挂个几百是很轻易的（惟一痛苦的是PS2）。（编注：疯狂彗星的最佳练法是使用晶术取消，这样只需很短时间就能练满。）



关于在非爆发状态下出秘奥义

这个也是大家关心的话题了，就是角色在没有SB的状态下依然发出了秘奥义，其实在非爆状态下击倒敌人SP会有一定回复，特别是一次连续击

倒敌人量较多时，SP恢复比较多，如果刚好是奥义的最后一击，就有可能放出秘奥义了。另外也有办法可以做到次次都能放出秘奥义的：莉亚拉的晶术的辅助效果里有一种叫做“SP分享”，把装备了该能力的晶术设定在你控制的人物的L2或者R2上，然后按该键让晶术处于待发态，控制你的人物上前用奥义攻击，在奥义的最后一击中松开待发晶术并且于在奥义命中的时候按○键，就可以随时发出秘奥义了。（编注：关于这一点，建议大家参见《游戏机实用技术》第104期，上面有文字和影像的全方位教学，在此就不再赘述了。）

关于无限连击的邪道研究

无限连几乎在每作都是大家讨论的话题，本作由于加入了SB态连击数强制中断和SP耗完就不能攻击的设定，使得连击受到了很大影响。这样的话，在正常情况下，基本上是不可能超过250连的。但是，结合上面的SP分享出秘奥义的方法，我们可以把无限连的数字在原来的基础上扩大N倍！要求：莉亚拉——火系下级晶术，辅助效果4级SP分享，咏唱速度210以上；裘达斯、凯伊路——命中达到300，武器的攻击力越低越好，附加的属性攻击越高越好，技巧疾空连杀剑、魔人灭杀暗辅助效果命中上升4，秘奥义4；



其余任选一人。敌人选择瘦身绅士，难度选择UNKNOWN，因为它是全属性抵抗的，如果你的武器的属性能达到七八级的话，那即使在高难度下给它造成的伤害也很少。命中300和咏唱210都是很苛刻的条件，用黄金种子换装备来达到吧。战斗开始后，使用一律减半，把敌人逼到角落（注意，一定要角落，不然裘达斯、凯伊路在一轮攻击后会后退，后面就连不上了），然后把所有人的攻击步调调到最低，控制主角，按照上面的SP分享法出疾空连杀剑的秘奥义，一等发完，立即借助选月者切换到裘达斯接魔人灭杀暗的秘奥义。之所以选择疾空连杀剑和魔人灭杀暗是因为它们的秘奥义时间是最长的，在这样长的时间里可以让莉亚拉的SP得到充分恢复，为下一次的分与作好准备。

传说中的999连击有可能是不成立的，因为即使用这种方法无限连，敌人承受的普通攻击到了一定限度还是会进入SB态的。个人估测，即使超过900也较困难，当然不排除在选择难度稍低的情况下敌人接普通攻击积攒到SB态要比UNKNOWN难度下要多，也就是说难度越低敌人由通常态到下一个SB态所能承受的物理攻击更多（隐藏BOSS就是个很好的例子，在最高难度下它几乎挨四五次攻击就会爆气一次），那样装备更低攻击力更高属性的武器可能会使连击数再有部分提升，由于笔者已经用称号BUG育成了人物，所以攻击力的降低只能靠降低武器和提升属性了。遗憾的是，在更低难度下敌人的HP明显不够，所以，想要真正试试能不能999连的玩家可以重游戏初期就用BUG降低主角攻击力，然后到末期再试试行不行得通。

连击的最大额外经验值在UNKNOWN难度下是15300点，至于具体是多少连达到这个数值，笔者就没有试过了，有兴趣的玩家可以试试。

击破80万HP的BOSS

介绍完这里，打败UNKNOWN难度下HP高达80万的隐藏BOSS的挑战方法也出来了：3周目以后，当裘达斯的真神练狱杀出来以后，人物选择主角，裘达斯，莉亚拉，另外推荐能追加4段疯狂彗星的博士，当然肉盾型的罗尼也可。装备上的HP回复是必不可少的，主角和裘达斯的命中要求达到300满点，而且是能合成的最高攻击力460，莉亚拉的咏唱至少要超过210，越高越好，如果用了博士的话，咏唱最好达到满点300，并且给彗星4段装上咏唱加速，否则对BOSS战是根本没有很长时间咏唱的。所有人的HP要求至少都得达到六七千左右，建议把所有15个矿石用S/L大法全部转化成福袋，这样的话就可以得到15个额外的加HP的东东。饰品方面能复活的重生雕像搭配BUG技巧也是不可少的。



首先说一下，其实在EASY难度下，BOSS一开始那招HP强制减为1的疯狂彗星是可以制止的，方法是把自己控制的角色挑在最前面，战斗模式选择完全手动，一开始就往前斜跳攻击，这样就可以阻止BOSS的疯狂彗星了。UNKNOWN难度下由于BOSS的行动要快许多，即使这样也不能阻挡他出彗星，因此目前笔者还没有找到一个完美的方案阻止BOSS。

战斗开始后，在我方HP被减到1后肉盾型角色立即前冲上前堵住BOSS并把其逼到角落，注意千万不要绕到他后面进行攻击，否则他会出2段疯狂彗星，范围内的人全部必杀，博士和莉亚拉先拼命用加HP的晶术给前方肉盾型角色补足，因为BOSS如果出了那招HP强制为1的招数后他的SP和TP也没有了，不必担心他攻击后排。顶过这段困难时期后，就可以用SP分享的方法来对付BOSS了。具体做法如同无限连击那样，主角和裘达斯轮流上吧。之所以推荐3周目，是因为裘达斯可以出真神，造成伤害更大，特别是同次战斗中出过一次了就可以次次出了，这样战斗就容易多了，当然，用真神炼狱刹就不能无限连了，但这样也没关系，因为交替秘奥义无限连的伤害并没有前者大。可能玩家会发现：BOSS越到后来越容易SB态（这也是为什么不推荐无限连的原因了，会被强制中断的），而且一爆发就极容易出水系上级晶术加具现晶术，恢复20万左右的HP，根本没得打。这就是我为什么介绍SP分享出秘奥义的原因了：在一次战斗中战场上能达到SB态的人只有一人，SB态对几乎所有普通攻击反弹，但是用SP分享法出奥义秘奥义就能使敌人的SB态立即结束，这样的话，对本BOSS的战斗将大大轻松，用真神炼狱折磨他就可以了，如果有博士的话更轻松：配合上4段彗星，BOSS的血应该掉得很快的。真神炼狱刹攻击的时间很长，这段时间博士如果正在咏唱，虽然画面转到特写了，仍然算咏唱，是完全安全不受攻击的咏唱态，比平常可能会遭到上级晶术攻击好得多。



BOSS的攻击力高但是手段其实不多，所以注意上面的几点和以下事项应该可以突破的：他咏唱上级晶术攻击时候，一定要用SP分享阻止，不行的话就要切换到魔法师按↑+□中断正在咏唱晶术的晶术。实在不幸中了也无妨，只要不是水系上级回复让其回复HP就可以（注：一看到BOSS有咏唱该晶术的冲动时一定要拼命阻止或跑开），如果装备了重生雕像利用BUG是可以无限复活的。BOSS使用石化招数时不要冒进，站在中卫的位置，（如果已经被石化切换到下个物理攻击角色站在中卫位置）叫魔法师补HP就可以了。BOSS飞到上空用火焰攻击时，站在它身下就可以了，很安全，注意不要被他绕到你前面锋队员的前面！BOSS伸出一个小爪子攻击，挡住！这属于连续攻击技巧，一命中则后面的全命中，只要挡住等其攻击完毕再上前攻击即可，当然此过程中后方的魔法师很安全，补血或者是晶术攻击你可以根据实际情况决定。做到上面几点，如果你运气好的话，甚至可以做到回复道具都不用的完美突破（只要你博士的疯狂彗星修炼到了不用吃道具就可以追加4段的程度）。当然，有时候前方队友被秒，然后他会直接面对后方队友，这时候……认命吧。实在实力达不到上述要求的话，用一律减半和BOSS慢慢磨也是一个选择，HP在六七千左右又一律减半的话，BOSS是怎么也做不到秒杀的，具体怎么做，玩家结合自己情况自己决定吧。给一个忠告是：笔者这是BT玩法，实在挺不了了，还是用生命瓶复活吧，因为这个迷宫是不能记录的，要是挑战失败的话，前面的一切都白做了。最后想要提示，其实这种用SP分享强制中断敌人SB态的方法对于所有敌人都是成立的，但是由于开始命中不高，所以并不推荐，当然，神的蛋的BOSS就可以用这种方法挑战了，比原来的方法相对要容易得多。

编后语：文中多次提到重生雕像BUG，这是指当玩家只有一个重生雕像时，装备有重生雕像的角色在战斗中被打死后会自动复活，而重生雕像不会消失，而是出现在道具栏中。此时只要重新装备就可以避免下一次阵亡了。而当玩家的武具全满时就更方便了，连重新装备这一过程都可省去便可达成无限复活的目的。其实只要用了这一BUG，可以说是没有什么打不过的敌人，只是耗时的问题。究竟有没有办法不用这个BUG打过UNKNOWN难度下的最强敌人呢？希望大家踊跃投稿，影像稿件尤其欢迎！


BIOHAZARD®
OUTBREAK
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

恐怖、增殖。

「バイオハザード」シリーズ最新作

BIOHAZARD OUTBREAK

生化危机 逃出生天	Capcom	A·AVG
PS2 BIOHAZARD OUTBREAK	2003年12月11日	日版
1～4人	494KB	6800日元
对应DS2手柄、PS BB UniT、硬盘		推荐年龄：18岁以上

基本操作

键位	功能	备注
十字键／L3	控制角色移动和光标	方向键的控制方法是传统的生化操作方式——上进下退，左右即是游戏中角色的左右的，而L3则是标的3D ACT游戏的控制方式，可以360度自由转向，各类玩家可以自由选择适合自己的方式（个人推荐L3控制，比较灵活）。
△键	地图	地图上R表示回复道具；A表示弹药；W表示武器；○表示其他道具；？代表未知道具（选择吉姆时才会出现）；蓝色表示可以通行的门；红色表示目前无法进入的门；黄色表示还为调查过的门
○键	确定／动作／调查	根据情况的不同会作出相应的举动，比如开门、调查、攀爬、攻击等。
□键	发言	角色会根据现在的状况来说话，靠近其他角色的话会与其交谈。
×键	取消／跑步	按下R1再按×键的话会使出操纵角色的特殊动作。
R3	说话	根据状况自行选择简单的话，下面会具体介绍。
select键	暂停游戏	相关菜单如：退出游戏等。
start键	调出物品菜单／查看角色状态	与其他的几作不同的是调出菜单后不会暂停游戏，敌人仍然是活动的。
L1	装弹／改变射击目标	在角色装备有枪械的情况下可以添装弹药，举枪状态则是切换攻击的目标。
L2	说话键	与其他的键组合起来可以说不同的发言。
R1	驾好架势／举枪瞄准	
R2	瞄准前方	

文 michaelakan 编 卡伦

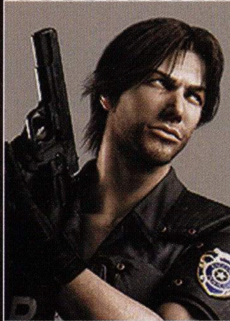
PROLOGUE

1997年，9月某日
美国中西部的名为浣熊市的小镇
在史上从未有过的突发生物灾难侵袭下
街道在瞬间变为了地狱
每一刻身体都在病毒侵蚀着
每一条道路上都遍布着行进的死者
恐怖与绝望充斥在街道的每一个角落
不过，没有放弃希望的人依然存在
"一定要活着离开这里。"
抱着那种决意，他们昂起头坚定地迎接试炼
这就是从未被公开的真实的一面
数种命运交织混杂的市民们的大逃亡就此上演……

角色特性

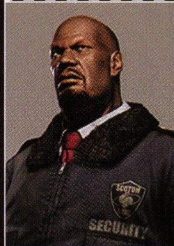
（通用操作：R1、R2＋X键为特殊动作，R1、R2＋○键为撞）。

凯文



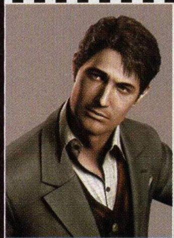
凯文：浣熊市警署的一名警察
角色专用道具：凯文专用手枪，使用专门的45auTo弹
特殊动作：踢踹，可以将正前方的敌人踢退后几步，被踢的敌人会有短时间无法行动
特殊技能：狙击，装备手枪后长时间按住R1键，出现重新瞄准的姿势后射击，攻击威力加倍。

马克



马克：保安公司职员
角色专用道具：马克专用手枪，可以使用通用手枪子弹。
特殊动作：防御，可正面防御某些攻击，但防御时原地不动，并且无法防御后方的攻击，防御时不受伤。
特殊技能：本垒打，装备诸如铁管之类的武器时，长按R1，等动作改变后攻击。

乔治



乔治：外科医生
角色专用道具：医药包，可以将不同的药和药剂调合成新药
特殊动作：闪避冲撞，先后撤一步再撞击敌人，撞击的力度与按X键的时间长短成正比，最大力度的撞击可以直接将丧尸撞倒在地.

辛迪



辛迪：酒吧服务员
角色专用道具 药包，可以装入草药，且初期就已经有红蓝绿草各两颗，靠近同伴选"手当"可以对其进行治疗。
特殊动作 下蹲闪避，能躲过敌人的部分攻击。

大卫



大卫：水管工人
角色专用道具 工具箱，刀可以装备当武器用，扳手可以扔向敌人，零件可以修理破损的道具，可以组合特定的武器（都是冷兵器）。
特殊技能 扔扳手，可以直接将敌人砸倒在地，但有数量限制。
特殊动作：R1＋○，小刀3连斩，装备刀的时候按住R1再掌握好时机按3下○键，能连刺3刀。

艾莉萨



艾莉萨：报社记者
角色专用道具：开锁工具，一总共有四种型号，每种对应的锁也不同，用对了能缩短开锁时间，反之则延长。另外开的时候请连打○键。
特殊动作：1、紧急回避，后退闪避敌人的攻击。2、狙击

吉姆



吉姆：地铁工

角色专用道具：硬币，会随机出现有利或不利的后果，选用他还可以在地图画面上显示进入房间里的物品。

特殊动作：趴下装死，病毒感染率涨得很快，但不受敌人攻击，而且趴下的过程全身带有判定，可以将碰到的敌人挤开，此时一般的丧尸会出现后仰状态（短暂的硬直，不能行动），趁此机会起身将不会受到攻击，此法在通过狭窄通道时非常管用。而且装死在某些特殊场合起到的作用非常明显，这个以后会提到。

阳子



阳子：日本大学生

移动速度：慢

角色专用道具：背包，背包中可多装四个道具。

特殊动作：逃跑，向相反方向爬行一段距离，距离的长短视按住X键的时间来决定，可以强行挤过身后的敌人，因为R1会自动对准敌人，所以建议在遇到敌人时背对敌人，再按R2＋长按×键来强行穿过敌人。

游戏系统及心得

剧本出现条件

剧本名	出现条件
零下	“发生”通关后追加
巢窟	“零下”通关，或游戏进行一小时后追加
狱炎	“巢窟”通关后追加
决意	“狱炎”通关后追加

单机版游戏模式及出现条件

EASY、NORMAL	最初可选
HARD	NORMAL 或 EASY 全 5 话完成一次
VERY HARD	HARD 通关一次
NO PARTNER	HARD 通关一次
INFINITY	无限弹药，全事件完成度 100%

发言控制

注：A模式为直接使用右摇杆或按R3键；B模式为按下L2键后再使用右摇杆或R3键

方向＼类型	A 模式	B 模式
上	GO	同伴 A 的名字
下	COME ON	YES
左	HELP	同伴 B 的名字
右	THANKS	同伴 C 的名字
R3 键	WAIT	NO

★大部分的门一改系列必须用钥匙开的传统设定，可以用枪械破坏或用身体撞开等比较暴力的做法：），但前者耗费弹药的量很大，而后者所用的时间很长，所以想要用这些方法开门的话请先确认附近没有敌人.另外，一些电子锁和剧情规定的门是无法破坏的。还有，本作中的敌人已经学会开门了，所以不要以为呆在房间里就安全咯。另外，靠近门朝门方向按方向键一段时间是用身体抵住门。

★新增的病毒感染率即使不受任何伤害也会缓慢增加，并且越增越快，受到攻击会大幅度上涨，到100％后即GAME OVER。药草、回复剂等道具的隐藏功能是让病毒感染速度暂时停止（注意：是暂时！），专用的抗病毒丸药的功能仅仅是暂停病毒感染.

★只要在同版面内，死掉的同伴身上的道具可以直接调出物品菜单回收，所以注意回收死去同伴身上的物品（特别是剧情物品）.

★靠近因受重伤移动速度减慢或倒地的同伴按○键是扶起同伴帮助其移动，再按一次是放下同伴；受重伤在地上爬行的角色无法自行起身，这时就需要有同伴帮忙扶起来，起来后就可以缓慢走动了。

★游戏难度越高，游戏中的回复物品、弹药越少，敌人的种类和体力以及速度攻击性也越高，尤其注意的是HARD以上难度下的剧情物品的摆放位置和取得方法较NOAMAL以下难度发生很大变化！

★本作的SAVE模式变为了有如《真三国无双3 猛将传》的“修罗模式”那样的形态，在存档后，系统会自动生成一个中断save，然后强制退出游戏，等下次再进行读取时该中断save便会消失。也就是说，S／L大法已经无法在本作中使用了，一旦GAMEOVER便只能从这章开始处重来，请各位自求多福吧……

★由于每个人可携带的道具只有四种（阳子例外），因此一定要在道具的取舍方面多动些脑筋，与解谜有关的道具最好还是携带在自己身上，因为单机版中弱智的AIPC不知何时便会将它们毫不客气地丢在地上。

★相信许多玩家都对本作冗长的读盘时间感到不爽吧，一般来说进入另一个房间都要经历“十次心跳”才行，不过如果您是用装了硬盘的PS2来进行游戏的话，那读盘时间将会大幅下降为“四次心跳”，感觉CAPCOM好像是存心想让玩家用硬盘机来玩这个游戏似的。

★R1与R2的不同用途，众所周知R1带有自动索敌的效果，R2只能对正前方有效，这样就可以根据其特点来区分使用。在不确定新区域有否敌人时可以用R1来索敌，但在做各人的特殊动作时R1就只适用于那些带攻击效果的动作，比如踢、撞等，而吉姆的装死、阳子的逃跑就比较适用于用R2。

★NO DAMAGE、NO WEAPON评价的取得方法。我选择的人是吉姆，也许在大多数人眼里吉姆属于比较废的一类，特殊动作装死会导致感染率飞快上升，移动速度中等，没有专用武器，抛硬币又有可能导致负面效果，所以大家对这个选择可能会不理解。那我就来解释一下，之所以选他正是因为他的特殊动作——装死。装死后敌人不会攻击，起身的一瞬敌人不会攻击，而且算好距离倒下还可以将敌人推开或直接倒到敌人身后，虽然看起来感染率上升很快，但实际上我们需要的只是倒下再爬起那一瞬间的无敌时间（尤其是在比较狭窄的过道中），在这么短的时间里感染率不会上升多少，更何况还有能使感染率暂停的药。

★隐藏项目：游戏结束后可以根据游戏中的情况得到一定BP点数，其中以NO WEAPON（不使用武器）、NO DAMAGE（无伤害）得到的BP点最多，利用这些点数可以在标题画面的COLLECTION项目中购买原画、音乐、CG、隐藏人物（可在游戏中使用）等。另外，SP物品的收集也关系到隐藏服装和隐藏人物的出现。

上网方式七步讲解

第一步

首先准备好PS2、PS2专用NETWORK ADAPTER或PS BB Unit，记住一定要用110V电源的机器，因为PS2专用NETWORK ADAPTER及PS BB Unit只对应110V的电源。

第二步

在标题画面上选择“NETWORK PLAY”，然后电脑会询问玩家是否要做成“NET FILE”，选择“はい”后就会自动制成档案，之后进入BOARDBAND连接画面。

第三步

在BOARDBAND连接画面上可以选择以BOARDBAND”和“PPPoE两种方法上网，设定好连接方式，之后便只需要选择“前回と同じ接続”便可以了。

第四步

选择“ネットワーク接続”后会看到两个选项，分别是“NETWORK设定编成”和“PROXY设定”。选择“NETWORK设定编成”后再选“新规作成·追加”，输入上网的位置以及选择记忆卡的位置，然后再选择“SCE／Ethernet（Network Adaptor）”。

第五步

此时会来到PPPoE使用确认的画面，选择“必要”，然后再输入USER ID和密码，将DNS SERVER设定为“自动”、PROVIDER名字，最后再确认便可以了。选择“必要ではない”则是使用ROUNTER连线方式。选择“自动设定する”→“自动设定する”→输入PROVIDER的名字，然后再确定便可以了。输入完成后会出现上网连接的测试，成功通过的话便代表设定已经成功。

第六步

连接成功后会来到登记MULTI MATCHHING BB的画面，先选择“マルチマッチッグBBを申し入お”，然后输入个人资料、付费方式和自己的EMAIL等，接着进入网页后选择同一后开始登记。

第七步

取得LOGIN ID后在PS2 MULTIMATCHHING BB的画面中输入LOGIN ID和密码，然后再选择LOGIN（ログイン），之后会来到用户情报的菜单中。选择“ゲームのを申し入み”，然后输入玩家的资料。提交资料后会在用户情报菜单的左上角出现“游戏开始”的选项。进入后设定游戏的ID、游戏中使用的名字和队伍名，然后再任意选择一个服务器便可以进行游戏了。

最速攻略

第一话 发生

1.一段时间后丧尸就会破门而入，把门边上的酒桶推到门后挡住可以赢得一小段时间，通往二楼的门需要的スタッフルーム钥匙在酒吧的吧台上，HARD难度在破门后被丧尸咬死的酒吧招待威尔（就是门边上那个人）身上。

2.上二楼，进左边的门后，右边门的钥匙在冰箱旁的茶几上的报纸下，HARD难度在オーナールーム内的椅子上。



p.s：最好去旧接应室得到打火机。

3.开门后上三楼，右边的酒藏库中得到叉车的钥匙，出门后到酒窖最深处叉车那使用钥匙，再启动提起货物就可以从边上的楼梯爬上，穿过通风口爬出到另一侧。HARD难度叉车钥匙需要先在酒藏库或酒窖得到酒瓶（アルコールボトル），再回到2楼的オーナールーム调查墙上的壁画后再打开旁边的抽屉内。

4.从通风口爬出后向上走，桌子上的钥匙是用来开屋顶的物置屋的，里面是一些补给品，可以直接破坏。破坏掉物置屋对面的铁丝网后发生剧情，倒计时开始。

5.从铁丝网后的通道跳到另一栋房子上，进入房子后乘电梯下底楼，出去后发生剧情，倒计时结束。

ps：跳跃的时候，可以连按○键或呼叫已经跳过去的同伴帮忙拉自己上去。

6.接下来的两段剧情都要等待一段时间后发生，酒吧外可以把警车推上去堵住缺口减少过来的敌人数量（敌人会从下面爬过来），坚持一会儿，剧情后警察用霰弹枪破坏门，这时要撑到门被破坏，当然也可以一起帮助破坏门（撞门也可以的，不用担心警察会打到自己）。破门后，捡走警察身边的打火机（如果之前已经在旧接应室得到的话这里就不用再拿了），到油罐车的后面打开阀门，在使用打火机点火（活活，烧烤丧尸啊~1块5一串~），然后跳水逃走，否则爆炸后会被炸死．

7.进入下水道再从下水道上到地面后和警车后的警察说话，发生剧情，停车后从警车边上的通道往上走到天桥，发生看见大量丧尸的剧情。此时有个分支：a、继续前进，在大路上收集地面左右两边发光物（起爆器组件），组合后到中间警察尸体处使用，大爆炸，过版。b、往回走到停车处和警察对话，直接开车离开，过版。

ps：b中与警察对话的时候必须所有存活的同伴都在这个场景内！

因为是第一话，难度不是很高，而且有b过版方式，所以本版内要做到无伤害不用武器以获得高评价点数也相对容易很多（可以利用本版来赚大量PP）。在HARD以上难度中比较麻烦的就是屋顶上那几只乌鸦和酒吧前的毒蝎。建议使用吉姆，在屋顶上可以先要有枪的同伴出去，这样一般同伴会把乌鸦干掉，如果没有武器的话可以冲到铁丝网那R2＋○撞，敌人攻击就暂时装死。对付毒蝎还是装死，不过最好是身上有药草或抗病毒药，先服用后再装死~

ps：其实一般只要使用得当的话，感染率不会很高，而且本作中每个版面是独立的，感染率并不累计，所以请放心使用吉姆。

第二话 零下

1.过一会儿隧道的门就会打开，进入后上站台往站台方向走，发生剧情，从旁边的路口进入到货物搬送电梯，从电梯旁通风口进入。（后面因使用的角色不同会产生分支）

分支一：B6F南通路尽头拣到冷冻的扳手（暂时无法使用），再穿过中央安全室（セキュリティセンター）到达东通路，进入通路尽头的休憩室，旁边的热水槽可以化开被冻住的扳手。回到中央安全室，打开门边的配电盘得到转盘（バルブハンドル）。在中间门处使用，可以到达B7F实验室，在其中的电脑处获得药品编号记录代码；分别经东通路到药品保管库和经南通路到药品废弃室得到合成V-joIT的药品，前者需要在电脑上输入之前得到的代码。合成后到ダクト对着巨大的植物使用，就可以上到B6F，再对楼梯旁的阀门使用转盘把楼梯升上去。



分支二：这里先到B7F，其实整个目的都是一样的，即把楼梯升上去到达B5F。所以，只是攻略的顺序发生了一点变化，先合成V-joIT杀死巨大植物上到B6F，再拿到扳手打开配电盘得到转盘，最后回到B6Fダクト把楼梯升上去。

2.顺楼梯上爬到B4F（这以后就是《生化危机2》中的熟悉的场景了），顺亮白色灯的通道到达中央大型升降机得到旁边的ID卡。

3.回到B5F，陆续几次爬过通风口到达Bエリア（途中仔细调查散落的纸条会得到密码），这里是2代有巨大飞蛾的地方，卷起通路尽头的卷闸门就能进入2代里有飞蛾的房间，调查电脑登录指纹，返回楼梯继续爬到B4F。

ps：如果使用的角色是阳子的话就不用来这里登录指纹，可以直接上B4F。

4.原路返回爬到B4F，走亮蓝色灯的通道，进门后用ID卡能打开右边的门，边上的电脑处验证完指纹就能进入里面的房间（使用阳子的话直接来验证就可以了），里面拿小型喷火器，出去后到对面的低温实验室，对着被冻住的控制台开关喷火发生剧情后。

5.立刻返回中央升降机车处，机车处控制台边得到控制台的钥匙，使用后进入倒计时3分钟，坚持过这段时间机车开始上升了（此时敌人会源源不断的出现，而且都是强力的HUNTER）。

6.BOSS战，弹药足够可以硬拼，也可以引BOSS到走廊那里，再到机车另一边的控制台，发动机车撞死BOSS（需要撞数次）。过版。

ps：本版里的地形多为比较狭窄的通道，而且因为视点的原因会导致与敌人撞个满怀的情况，所以请来到新的区域时尽量竖起耳朵听是否有敌人的动静，或者用R1的自动瞄准来判断是否有敌人。最后3分钟时间里的敌人都是速度极快的HUNTER，这时可以躲到启动升降机控制台后的机车上，这个地方基本上是比较安全的。最后的BOSS战要小心它的飞行道具——喷出的毒液。

第三话 巢窟

1.出门到楼层另一边的302病房，调查立柜拿到手枪，水蛭丧尸出现（属于打不死的追踪者类型，只有血袋可以使其暂时不会行动），出门到电梯对面的nurse cenTre，发生医生被袭击剧情，电梯可以使用。

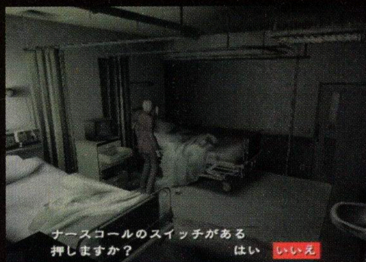
2.乘电梯到2楼，先到电梯对面的nurse sTaTion，调查里面的抽屉拿到输血袋。调查门边上的玻璃橱窗拿文件得到4位数字，此时会受到点攻击。

3.出门后到2楼走廊尽头的楼梯下到1楼，进入有栅栏的门的边上的房间，打开控制台的电源开关后就能升起所有的铁栅栏。

4.回到楼梯处进画面左边的门，进门后再进最近的门，调查趴在桌子上的医生尸体拿到lv1卡。再升起从楼梯旁栅栏经由大厅到办公室，在桌子上拿到文件2（得到＋xxxx，xxxx为随机的4个数字），再从医生会见所乘电梯下到B1F。

5.先到走廊中间左边的EV控制室，弄死控制台上小水蛭（踢、枪击或用血袋引开都可以）后就能输入密码，密码是之前拿到的两份文件里的4位数字相加。出门到路的尽头使用lv1卡（使用后可以丢弃了），进门后顺路走到底，在下水道的尸体旁拿到钥匙（不要靠太近，会被攻击的）。

6.原路返回电梯处乘电梯下到B2F，先进电梯对面的门，一直往里走到定温实验室，在实验室内部里面的房间放个血袋勾引水蛭丧尸（如果没有血袋的话实验室外房间抽屉里有，但VH难度没有）。等水蛭丧尸吸血的时候马



上出去，调查控制台将内部温度提升，杀死水蛭丧尸后再将内部温度降低，进去后拿走尸体边上的lv2卡。

7.回到电梯处到B2F尽头的门使用lv2卡，在小船边用B1F处得到的钥匙打开锁，启动船后BOSS战。干掉BOSS后继续前行，过版。

ps：本版的地形也是比较狭窄的，而且最头痛的是那个阴魂不散的水蛭丧尸，千万不要和其缠斗，遇上就赶快闪，好在每到一个房间它都要过一段时间才出现，所以建议每做一件事前都熟悉步骤和地点，尽量缩短时间避免水蛭丧尸的出现。BOSS战如果有足够的子弹就可以尝试硬拼，不过最好是等先招呼同伴往回走，等BOSS到天花板上的阀门下方后马上用枪射击阀门，利用蒸汽攻击BOSS，反复几次就可以了。但要注意的是阀门的位置和BOSS的位置有时很难掌握，要玩家自己多试试才可以熟练干掉BOSS。

第四话 狱炎

本话一开始就会有分支线路：

分支一：先上楼梯

1.先从楼梯上到3楼走廊，从北西通路3尽头的窗户外沿墙壁外侧走到2楼。到OWNER个室去把木箱推到房子中央的洞里，顺木箱下到1F。

2.得到"宿泊客名簿"，出门到101房间，根据房间里得到的传票加名簿获得一个密码，调查墙上小保险箱，输入密码得到银钥匙。出门打开需要钥匙的门但不要进去。

3.原路返回2楼的BOIERS ROOM进去得到ID卡，用卡打开警备室，进去与同伴汇合，拿到同伴身上的金钥匙。

分支二：先出门

1、出到中庭回廊，从另一侧的门进走廊，上楼梯先去204，看墙上没红灯的地方，有数字标识，在102、103、104、202四间房间里分别是1、2、3、4四幅画，根据那数字标识去调查那里的开关，正确后204房间的小塑像下面就会打开，得到金钥匙。

2.从走廊边上有门的楼梯上三楼，进入三楼一间小房间，里面得到的文件上有警备室的密码。

3.回二楼输入密码，进入警备室和另一同伴合流，此时同伴应该得到银钥匙。

汇合后

4.上三楼，用银钥匙打开306的房间，拿到里面的红宝石。

5.下到1F，打开需要用金钥匙开的门，这里是配电室，调查配电板上，把配电板上的所有灯都弄亮，恢复电源。

6.回到警备室，推开里面的雕像，再在雕像处使用红宝石，打开门锁，进门后降下梯子下到1楼大厅。走廊处发生剧情，BOSS战，打败BOSS后走到走廊尽头，过版。



ps：本版中很多地方都被火包围，如果贴的太近会被火灼伤，在与同伴汇合后有极小的机率同伴不出现（一般是在HARD以上难度），此时基本可以确定同伴已死，这种情况下要自己去找另一把钥匙。BOSS是一只舔食者，旁边还有好几只小的舔食者帮忙，集中用硫酸弹（不过VERY HARD难度下最多只有霰弹）攻击它可以很轻易的打败它，不过要注意它的长舌攻击范围很广，攻击的时候不要贴得太近。

最终话 决意

1.先进一楼最初画面可以看到的两扇门的左边一扇，进去后一直往里走，进到最里面的事务长室，先调查入口右边墙上的机关，打开后在房间里找到一份文件，调查墙上的挂钟，根据文件的提示解开谜题得到红宝石。谜题的解法是开文件的最后一页的4个数字，再看前面几页的数字（第一页对应第一个数字以此类推），把相同的数字连起来（就像我们体检检查色盲的时候一样），得到4个数字，根据数字调整钟的时间。

2.上二楼，到美术保管室对面的应接室，拿到雕像上的眼睛（视难度不同会在其他地方比如1F右边门内的走廊上得到），进学长室拉壁炉处的拉绳，回美术保管室那到蓝宝石。出门到走廊尽头雕像处使用眼镜，边上的暗门打开。

3.出去到点检通路，下楼来到廊下B获得一写着3位数的文件（非常重要），回到大厅。（可以直接到大厅的门只能从走廊方向打开，但在门没有完全关上时从大厅返回走廊）

4.在大厅楼梯后面的鹿头标本处使用两个宝石，暗门打开。在里面得到一份有一个数字的文件（重要！），出门右转进到大厅另一边的门，进入后在电脑上输入两份文件的4位数字密码启动电梯电源。

分支线路：

分支一：走B2

5.从另一侧门出去，过栈桥上楼梯，在广场的尸体上检到ID卡一张，在到大门处使用（通往大厅），暂时别进去。

6.从旁边的下水道下去到净水设施，爬过天花板处的水管到两个容器处发生剧情，拿到地面上的钥匙后从门脱出，顺联络通路一直走。进入贮水管理室，用刚才得到的钥匙打开里面的门进到贮水槽，在控制台处打开电子锁。返回净水设施，回到从广场下来的下水道一侧（建议先把敌人干掉，否则爬水管的时候很危险），从铁丝网的门那进入，一直走到贮水槽，在小屋里得到密闭容器。出去后直接往另一边跳下水，回到贮水管理室，在机器上使用容器得到"P—ベ—ス"。



7.经广场返回大厅（请从那扇单面开的门进大厅），发生剧情后马上180度转身回到走廊B，来到拐角的电源开关处静待暴君的到来，当它冲到漏电的电线下时按下开关把它电晕，马上调查它得到"T—ブラッド"。

8.回到电梯处乘电梯下B4，顺路走到废旧地下铁线路处与同伴合流，得到同伴身上的"V—ポイズン"。

分支二：走B4

5.出门经过联络水路到地下铁站，从左边里侧的地铁线可以进到废旧地铁线。顺路到达T字走廊，左边的门里面可以得到地图（可以省略），从右边的墙下的通风口爬入，沿排气塔的墙壁从另一边的通风口爬进用具室。

6.再从用具室木架边的通风口爬到预备配电室，调查配电盘打开电源（把所有的灯弄亮，这里要抓紧时间，否则丧尸会破门进来），出门后由另一边的门出去到T字通路。爬上通路南侧的梯子。

7.走到排气塔下层部，进入屋子中间的货物升降电梯，静待电梯停下（电梯里有几只毒蜂）。到达上层部后顺路走，在墙上的某个小格子中得到"V—ポイズン"，最后出到广场，得到ID卡打开通往大厅的门。

8.返回大厅（请从那扇单面开的门进大厅），发生剧情后马上180度转身回到走廊B，来到拐角的电源开关处静待暴君的到来，当它冲到漏电的电线下时按下开关把它电晕，马上调查它得到"T—ブラッド"。乘电梯到B2F与同伴汇合得到"P—ベ—ス"。

汇合后

9.座电梯到B3进入唯一能进的实验准备室，再到实验室，在机器边使用"V—ポイズン"、"T—ブラッド"、"P—ベ—ス"发生剧情。从边上的门进入，一直走进中央大厅发生剧情，进入爆炸倒5分钟到计时。

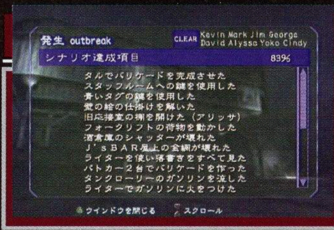
10.在大厅的电脑处打开电子门锁并重新启动制药机（在电脑的两侧分别打开），回实验室拿走做好的DAYLIGHT药（至少要拿两个，大概每30秒得到一个），自己使用后病毒感染率消失（即使受到攻击也不会再有病毒感染，吉姆也可以随便受死了——）。再回到中央大厅，从左边的门出去，顺点检通路B→学长室→点检通路A→廊下B→再到广场，得到倒数完毕。

11.由东南侧的小门走，在搬出路遇上BOSS暴君，击倒后继续走到正面广场，暴君再次来袭，击倒它（硬拼可以，如果有多余的DAYLIGHT可以在

旁边的装甲车上得到“アンプルシューター”，组合后可以直接攻击BOSS将其一击KO)，通关。

ps：最后一话，版面比较长，分支路线建议走B4，因为走B2的话要爬水管，武器不足的话很难通过。而B4的路线只要用吉姆就可以一路装死通过，要注意的就是不要漏了在墙上得到的“V－ポイズン”。利用电线电暴君的时候最好是调查开关，把光标移到＂はい＂待机，这样暴君过来直接一按就搞定了。还有，也有可能遇上电源开关损坏的情况，这时就要到另一处漏电电线（点检通路A）处或者硬拼了。同第4话，如果合流的时候同伴没来那也就是说他（她）挂了，这时就要自己上了。最后的BOSS2连战有点难度，但是有个窍门，我方在第一战时躲在中间的大坑里的话处于坑外的BOSS是无法攻击到我方的，这时只要在坑边朝着坑外的方向攻击BOSS，等BOSS跳起时马上爬出坑就可以轻松KO它咯。第2战一开始双方贴的很近，要小心BOSS的爪子（当然用吉姆的话直接一趴就行了）。

ps：最后挑战NO WEAPON评价的玩家请注意，使用DAYLIGHT击倒BOSS也算使用了武器的！



全事件完成度

事件完成度是指游戏过程中操作角色所做的特定的事情或者引发的特定事件，在游戏开始选择版面的时候按△键就可以查阅已完成的事件。某些事件之间有关联，而且更有些是随机才会发生的，而其他的一些事件需要特定的人物去完成，甚至还有强制要求GAME OVER才可以完成的。所以玩一两遍就想100%基本上是不可能的事。有个好处是完成度没有难度的分别，任何难度下完成的事件只要记录就可以算到总的完成度当中。

第一话 发生

序号	事件名	达成条件
01	タルでバリケードを完成させた	把酒吧门边的2个酒桶推到门后面堵住门。
02	スタッフルームへの键を使用した	用酒吧柜台上的STAFF ROOM钥匙开门。(HARD以上难度在丧尸破门后咬死的服务员身上)
03	青いタグの键を使用した	用SATFF ROOM茶几上的钥匙开门。(在新闻纸下面，HARD以上难度在OWNER'S ROOM阳台椅子上)
04	壁の绘の仕挂けを解いた	得到酒瓶后对OWNER'S ROOM里留声机旁壁画使用。
05	旧应接室の棚を开けた(アリッサ)	用艾莉萨的S型开锁器打开旧应接室里的柜子。
06	フォークリフトの荷物を动かした	用酒库桌上的叉车钥匙(HARD难度以上在OWNER'S ROOM的桌子抽屉里)，启动叉车后把货物抬起。
07	酒造库のシャッターが坏れた	把酒造库叉车旁的卷帘门打掉（丧尸会拍掉也可以爬出通风口后再下楼梯去开)。
08	J'S BAR屋上の金网が坏れた	把J'S BAR楼顶天台上的铁丝网破坏掉。
09	ライターを使い落书きをすべて见た	按顺序在以下地点先调查，看到有“……暗……”的文字就使用打火机。 1.酒造库梯子后面一点靠近酒桶的地方。 2.天台杂物间门口左面的箱子。 3.酒造库到屋上天台一段楼梯的左面墙上。 4.叉车左后方和酒桶交界的地方。 5.APARTMENT的电梯口右面的箱子处。
10	パトカー2台でバリケードを作った	把J'S BAR前通路的2辆警车都推到位堵住路。
11	タンクローリーのガソリンを流した	打开油罐车的阀门。
12	ライターでガソリンに火をつけた	用打火机点燃油罐车流出的汽油。
13	起爆装置を作动させた	组合起爆装置后到中间警察尸体那里引爆。
14	大量ゾンビ战に胜利、クリアした	引爆炸死大量丧尸过关。
15	大量ゾンビを退避し、クリアした	步道桥大量丧尸的CG发生后原路返回停车处与警官说话后开车逃离（全部同伴需在本版面内)。
16	すべてのMAPを手に入れた	全地图入手。共两张，1张在休息室，1张在BAR前通路，靠近出口的警车一侧。
17	タンクローリーの爆发で死亡した	被油罐车炸死。(剧情规定的GAME OVER)
18	“新闻纸”を入手した	在STAFF ROOM冰箱旁的桌上。
19	“ジャックのメモ”を入手した	“壁の绘の仕挂けを解いたい”发生后，调查旁边的桌子的抽屉。
20	“从业员の日志”を入手した	在LOCKER ROOM的柜子中。
21	“ラクーントゥデイ”を入手した	APPLE INN前的自动售货机上（在警察的身后)。
22	オーナー部屋で悲鸣を闻いた	进入OWNER'S ROOM听到惨叫声（随机)。
23	旧应接室にカラスが飞来した	旧应接室靠近窗户有乌鸦飞进来（HARD以上难度不用接近窗户)。
24	ワイン库でボトルが落ちた	酒库内酒瓶跌落（随机)。
25	酒造库でボトルが落ちた	酒造库内酒瓶跌落（随机)。
26	J' SBAR前通りで悲鸣を闻いた	J' S BAR前通路靠近招牌的橱窗听到惨叫声（随机)。
27	“ウィルがゾンビ化”デモ起动	使用马克，在酒吧扶着波博待机（最好到要钥匙开的门附近)，丧尸破门啃倒侍应后，带波博向BAR的大门走去。
28	“ボブの样太が恶化”デモ起动	带波博到STAFF ROOM后再用打钉机封门后发生。
29	“ボブ屋上で自杀”デモ起动	使用马克，带波博到屋上后波博自杀（除VERY HARD难度)。
30	“ボブがゾンビ化”デモ起动	使用马克，带波博到屋上后波博变成丧尸（VERY HARD难度)。
31	“スタッフルーム封锁”デモ起动	STAFF ROOM，用打钉机封门（对着门边的木板使用打钉机)。

第二话 零下

序号	事件名	达成条件
01	キーピックでロッカーを开けた	使用艾莉萨，用PICK打开休息室最右面的柜子。
02	冻ったレンチを溶かした	把冻住的扳手放到休息室的热水槽里解冻得到扳手。
03	レンチでパネルを开けた	用扳手打开SECURITY CENTER左右的消防箱。
04	バルブハンドルでB7Fへの扉开锭	用得到的转阀打开SECURITY CENTER中间的门。
05	“B7FでV-JOLT使用”デモ发生	在B7F DUCT对着巨大的植物使用V-JOLT。
06	“B6FでV-JOLT使用”デモ发生	在B6F DUCT对着植物使用V-JOLT（以上两条是根据不同人走的不同线路来发生的)。
07	“モニカが走っていく”デモ发生	莫尼卡带箱子逃走的DEMO发生。
08	“モスジャイアント袭击”デモ发生	指纹登录后未触发NPC被毒蛾抓走事件，主角单独一人到MAIN SHAFT的桥上时被大飞蛾抓到电算室。
09	“电算室に舍て置かれる”デモ发生	指纹登录后至少要有1个NPC掉队，然后在电算室待机几分钟就会发生毒蛾抓走掉队NPC事件，接着大飞蛾会把NPC扔进电算室。
10	カードキーで电算室の扉を开いた	用捡到的CARD KEY打开电算室的门（如果知道密码也可以用SECURITY CENTER的电脑解除门锁)。
11	カードキーでシャッターを开いた	用捡到的CARD KEY打开B4F EAST AREA通路的卷帘门（如果知道密码也可用SECURITY CENTER的电脑解除门锁)。
12	“ハンドバーナー使用”デモ起动	在低温实验室对着趴着研究员尸体的控制台使用小型喷火器。
13	键でターンテーブルを稼动	TURN TABLE使用钥匙启动机车。
14	“间に合わず死亡”デモ起动	机车启动后的倒计时完结后不在TURN TABLE时发生，主角会被Hunter杀死（剧情规定GAME OVER)。
15	“ターンテーブル上升”デモ发生	3分钟完结后角色在TURN TABLE。
16	机关车を动かした	拉动机车左面控制台的拉杆启动机车撞BOSS。
17	“G变异体を倒した”デモ发生	杀死BOSS G变异体后的动画。
18	所员Aからアイテム入手	B7F DUCT，给旁边躺着的研究员救急喷雾剂。
19	所员Bからアイテム入手	使用阳子，与B5F B AREA通路上的研究员对话。
20	MAPを手に入れた	地图入手。在实验室或SECURITY CENTER。阳子好像是自动完成地图。
21	“重要实验体について”を入手した	在培养实验室。
22	“研究员の遗书”を入手した	在低温实验室。
23	“职员のメモ”を入手した	在B5F非常通路。
24	“所内通知”を入手した	在实验室。
25	“实验メモ”を入手した	在实验室。
26	“パスコード更新”を入手した	在B5F C AREA通路。
27	“警备职员の日志”を入手した	在B4F EAST AREA通路。

第三话 巢窟

序号	事件名	达成条件
01	输血パックを使用した	水蛭丧尸出现时使用得到的血袋。
02	ナースコールを鸣らした	301、302、202室床头按一下NURSE CALL的开关。
03	シャッターの电源を入れた	将夜间受付监视控制台的电源开关打开。
04	1F廊下のシャッターを开けた	电源打开后，打开1F廊下铁门。
05	中待合いの间のシャッターを开けた	电源打开后，打开中待合室铁门。
06	B2Fへエレベーターが通じた	EV管理室电脑上输入密码启动电梯去B2F。
07	屋上へエレベーターが通じた	EV管理室电脑上输入密码(0930)使电梯可去楼上。
08	ナースステーションで出血した	NURSE STATION，调查进门左边的玻璃橱柜后吸血虫飞出吸血。
09	B1Fカードキーで键を开けた	使用LV1磁卡打开B1F的电子门。
10	B2Fカードキーで键を开けた	使用LV2磁卡打开B2F的电子门。
11	リーチマンを倒した	定温实验室用高温杀死水蛭丧尸（注意：如实验室内还有同伴则不能启动高温，并且同伴死亡也会变成另一个水蛭丧尸，这次用高温就行不通了)。

序号	事件名	达成条件
12	屋上の警官にアイテムをもらった	调查楼上警官后拿到物品(有些人无法触发这个剧情)。
13	锁の键を使った	B2F 地下通路入口使用钥匙打开船锁。
14	MAP を手に入れた	得到 NURSE CENTER 的地图。
15	“看护士の日志”を入手した	在 302 室床上。
16	“补修工事メモ”を入手した	在 NURSE CENTER。
17	“设定マニュアル”を入手した	在 EV 管理室。
18	“メモの切れ端”を入手した	在 OFFICE。
19	“药品コードの传言”を入手した	NURSE STATION 玻璃橱柜。
20	“研究者の日志”を入手した	在实验室。
21	“调查依赖书”を入手した	在实验室。
22	“カードに关するメモ”を入手した	在 B2F 廊下。
23	“警备员心得”を入手した	在夜间受付（必须使用马克）。

第四话 狱炎

序号	事件名	达成条件
01	客室 101 の金库の键を解除した	解开 101 房间保险箱的密码，拿到银钥匙。
02	配电室で紧急电源を供给した	配电室开启紧急电源。
03	ヨーロッパ地图の仕挂けを解いた	解开 204 房间的欧洲地图之谜（让全部红灯亮起，NO.1=102，NO.2=103，NO.3=104，NO.4=202）。
04	オーナー个室で木箱を落とした	在 OWNER'S ROOM 把木箱推下去。
05	304、305 号室の壁が坏れた	用枪把 304、305 房间（30X 房间）之间的有裂纹的坏墙打通。
06	レンのタグを持ってクリア	将利昂（上面的消防员）的铭牌带过关。（注意：必须自己带过关！过关后出现新的隐藏人物）
07	チャーリーのタグを持ってクリア	将查理（下面的消防员）的铭牌带过关。
08	两方のタグを持ってクリア	同时将 2 个消防员的铭牌带过关（如果完成此剧情，则自动完成剧情 06、07）。
09	アップルインの MAP を手に入れた	APPLE INN地图入手。就1张，在游戏开始的石碑上。
10	“宿泊客のメモ1”を入手した	在客室 102。
11	“宿泊客のメモ2”を入手した	在客室 104。
12	“宿泊客のメモ3”を入手した	在客室 204。
13	“用务员の补修メモ”を入手した	在 LINEN ROOM。
14	“用务员の日志”を入手した	在用具室。
15	“警备员の手帐”を入手した	在 LINEN ROOM。
16	“避难装置マニュアル”を入手した	在警备室。
17	“宿泊客名簿の控え”を入手した	在 OWNER'S ROOM。
18	“传票”を入手した	在客室 101。
19	サスペンデッドを倒した	杀死 BOSS 舔食者。
20	警备室の隐し扉を开いた	用红宝石打开警备室书橱后的暗门。
21	电动式ハシゴを使用した	在配电室启动紧急电源后，再把大厅的电动式楼梯降下。
22	ロック解除にカードキーを使用した	用 CARD KEY 打开警备室的门。
23	ロック解除にパスコードを入力した	用密码打开警备室的门。
24	金のレリーフの键を使用した	使用金钥匙打开配电室的门。
25	银のレリーフの键を使用した	使用银钥匙打开 1F 回廊及客室 306 的门。
26	正面ロビーで呼び铃を鸣らした	只能在 ONLINE 模式下完成
27	キーピックでロッカーを开けた	使用艾莉萨打开用具室左面的柜子。
28	“无线机に呼びかける”デモ起动	在一开始的 BOILER ROOM 调查消防员的对讲机。
29	“サスペンデッド出现”デモ起动	最终 BOSS 舔食者的出场动画起动。

第五话 决意

序号	事件名	达成条件
01	鹿剥制に赤い宝石をはめた	在 ENTRANCE HALL 墙上的鹿头前使用红宝石。
02	鹿剥制に青い宝石をはめた	在 ENTRANCE HALL 墙上的鹿头前使用兰宝石。
03	事务长室の鸠时计の仕挂けを解いた	事务长室解挂钟的谜题（与检查色盲一样，把相同的数字连起来），拿红宝石。
04	2 阶のピアノを弾いた（シンディ）	使用辛迪时，在美术品保管室弹钢琴。
05	纽を引いて石像の腕をおろした	学长室壁炉前拉一下拉环（右面蓝色那条），美术品保管室石像的手会放下来拿到兰宝石。
06	纽を引いたらゾンビがでてきた	学长室壁炉前拉正确的拉环后，将后面的暗门震掉后出现丧尸。
07	生成装置に V-ポイズンを使用した	实验室生成装置前使用 V-POISON。
08	生成装置に P-ベースを使用した	实验室生成装置前使用 P-BASE。
09	生成装置に T-ブラッドを使用した	实验室生成装置前使用 T-BLOOD。
10	デイライトを自分に使用した	得到 DAYLIGHT 后，自己吃下去（完全消灭身体内病毒，之后再受到攻击也不会感染）。
11	デイライトでタナトスRを倒した	注射枪（装甲车上）和 DAYLIGHT 组合后向 TYRANTR 射击（可对其一击必杀，不过这样就算使用了武器，NO WEAPON 的评价就得不到了）。
12	タナトスRを倒した	不使用 DAYLIGHT，硬拼干掉 TYRANT R。
13	排气塔内の紧急电源を供给した	排气塔预备配电室开启紧急电源（走B4F路线发生）。
14	赤いタグの键を使用しカギを开けた	用红钥匙打开贮水槽的门。
15	贮水槽内の键を解除した	贮水槽内的电脑上按下开关解除门锁。
16	タナトスに电气ショックを与えた	在 1F 廊下 B 或点检用通路 A 有两处开关，按下后旁边电线可以漏电，这样就可以击昏 TYRANT。(HARD 难度下 1F 廊下 B 处开关会坏掉，VERY HARD 难度是点检用通路 A 的坏掉)
17	タナトスが窗から出　した	“UBCS VS タナトス”的 DEMO 起动事件后，再次回到 ENTRANCE HALL 时，TYRANT 会从窗口跳入，从此就像水蛭丧尸一样开始紧追玩家。
18	すべての MAP を手に入れた	全 5 张地图入手。分别在 ELEVATOR 前通路，B3F 仓库，B4F 廊下，地下管理室，里广场小门那里。
19	二代目学长像に眼镜を使用した	2F 走廊尽头的铜像前使用二代目学长铜像的眼镜（不同眼镜出现的位置也不同），出现暗门。
20	カードキーを使用した	“UBCS VS タナトス”DEMO 起动事件后，拿到死亡特种兵的CARD KEY (HARD以上难度在栈桥的木桥上)，打开旁边的大门。
21	エレベーターコードの入力に成功	书斋里拿到的“端の破れたメモ”和 1F 廊下 B 拿到的“破れたメモの一部”上写的数字拼凑后到 ELEVATOR 前通路的电脑上输入密码（目前知道的有 4032、4161、4927、4284）让电梯起动。
22	大学构内のカギを解除した	到博士身后右面的电脑上解开门锁。
23	实验室の生成装置を再起动した	到博士身后左面的电脑上启动DAYLIGHT生成装置。
24	“遗传子杂学の书物”を入手した	学生课事务室。
25	“血で污れたメモ”を入手した	书斋的桌子上。
26	“试药生成メモ”を入手した	书斋的桌子上。
27	“日记の一部”を入手した	CONTROL ROOM。
28	“ケーブル补修依赖”を入手した	贮水管理室。
29	“端の破れたメモ”を入手した	书斋的桌子上。
30	“破れたメモの一部”を入手した	1F 廊下 B。
31	“作战指令所”を入手した	里广场。
32	“ピーターの日记”を入手した	学生课事务室。
33	“数字のメモ”を入手した	事务长室桌子上。
34	“ピーター发见”デモ起动	第一次进书斋靠近桌子时发生。
35	“ハンターγ出现”デモ起动	走B2F路线在得到红钥匙时发生HUNTER γ 出现CG，如走B4F路线则只要从里广场的下水道下去就可以了。
36	“UBCS vs タナトス”デモ起动	第 1 次到达里广场时，发生特种兵和 TYRANT 战斗事件。
37	“グレッグとヨーコ”デモ起动	阳子活着见到博士时发生。
38	“ヘリでゾンビ化”デモ起动	ENDING 1，使用角色在直升机内变成丧尸。当使用辛迪、大卫、凯文或阳子时，自己没吃过DAYLIGHT，最后也没有带DAYLIGHT过关，不吃光用DAYLIGHT击倒 TYRANT 也不行。或 ENDING 2、3、4、5 中相应的 NPC 角色死亡。
39	“ジョージとシンディ”デモ起动	ENDING 2，乔治和辛迪。使用乔治，条件同上，辛迪必须存活。
40	“マークとデビット”デモ起动	ENDING 3，马克和大卫。使用马克，条件同上，大卫必须存活。
41	“ケビンとジム”デモ起动	ENDING 4，凯文和吉姆。使用吉姆，条件同上，凯文必须存活。
42	“アリッサとヨーコ”デモ起动	ENDING 5，艾莉萨和阳子。使用艾莉萨，条件同上，洋子必须存活。
43	“悔いの残る终わり”デモ起动	ENDING 6，带着遗憾离开浣熊市。自己吃过 DAYLIGHT，最后没带 DAYLIGHT 过关。或自己没吃过 DAYLIGHT，但最后带着 DAYLIGHT 过关。
44	“希望を胸に”デモ起动	ENDING 7，完美结局（每个角色在直升机内的结局动画有所不同）。自己吃过DAYLIGHT，最后也带着 DAYLIGHT 过关。

SP 道具全收集

SP 道具的收集比起事件完成度还要来得费力，因为数量众多（共 260 个），而且没有明显的标识，加之位置判定十分严格，所以想要完成也不是易事。

注意事项：

1.每话共同的 SP 道具 20 个，每人限定道具 4 个，每话每人可以得到 8 个，角色限定道具 2 个。所以重复的物品请尽量避免。

2.道具分两种：A、B，游戏开始随机进入其中的一种，有些是 AB 都可以得到的，所以请注意如果进入的不是自己想要的类型就马上退出重来。SP 道具名称后括号内的 H 表示 HARD 以上难度，如果没有则表示为 EASY 和 NORMAL 难度，某些道具在不同的难度下所属的类型也不同，下面给出一般以 NORMAL 为准。

3.道具的位置判定很严，请连打○键搜索，附近有其他物品或道具的要先拿掉。

4.与SP 道具的获得关系最大的隐藏要素就是各人的隐藏服装的出现。比如把辛迪的“バニー”套装和口红收集完毕就可以在 COUSTOM 里用 30000P 购买她的兔女郎装束，购买后就可以在游戏中使用了。而收集满 260 个后就可以用 100000P 购买五色外星人战队在游戏中使用。

第一话 发生

名称及难度	场所（种类）	限定角色
S.T.A.R.S.面接心得	BAR 内吧台上的手枪和烟灰缸之间（AB）	凯文
射击大会のトロフィー（H）	BAR，2F，从 1F 上到スタッフルーム正面的纸箱（B）	凯文
ウエスタンブーツ	物置部屋内物品架的右边（AB）	凯文
思い出のチェッカー（H）	楼顶撞铁丝网那里有个丧尸最初站的位置（AB）	凯文
ウィルの秘藏レシピ	酒吧服务员的尸体上（AB）	辛迪
バニーカフス（H）	BAR，2F，ロッカールーム，辛迪的ロッカー（AB）	辛迪
BAR の权利书（H）	BAR，2F オーナー部屋地上的废纸中（A）	辛迪
隐し场所メモ	酒造库叉车后面红色的箱子（AB）	辛迪
男臭いハンカチーフ	BAR，1F，女厕的洗脸台（B）	阳子
体操服	BAR，2F，休息室的柜子（B）	阳子
かわいいストラップ	BAR，2F，STAFF ROOM 冰箱和柜子的中间（A）	阳子
"脑の觉醒"	BAR，2F，オーナー部屋书架靠门的地方（A）	阳子
安物の时计	到アパート 1F 后走右边到尽头的灭火器（AB）	乔治
カヌーカタログ	同シティガイド的取得地点（AB）	乔治
カーゴパンツ（H）	BAR 前道路橱窗和警车之间（AB）	乔治
目觉まし时计（H）	BAR，2F，休息室 的床上（AB）	乔治
レザーパンツ	BAR，2F，休息室床的附近（AB）	大卫
顽丈な安全靴	アップルイン前道路配管工事的铁丝网靠近画面里侧（A）	大卫
狮子のリング	住宅地路地，下车后车的右前方的住宅的门扶手附近（B）	大卫
金の钉拔き（H）	物置部屋内箱子的中间（A）	大卫
革制の手帐	步道桥转角处右边的拉闸门（AB）	艾莉萨
ピンヒール（H）	酒造库第二个转弯处的木箱附近（B）	艾莉萨
スポーツウェア下（H）	ロッカールーム，抗病毒剂的柜子中（AB）	艾莉萨
ビニールシート	楼顶撞铁丝网那里有个丧尸最初站的位置（AB）	艾莉萨
いんちきコイン	BAR，2F，STAFF ROOM 门口木版处（B）	吉姆
白のタンクトップ	BAR，2F，ロッカールーム，有抗病毒药的柜子里（AB）	吉姆
ポンプ式バッシュ	アップルイン前道路 触发剧情的警察出来地方门前的垃圾桶（A）	吉姆
友达让りの靴（H）	BAR，1F，男厕的垃圾箱里（AB）	吉姆
生命保险の案内	住宅地路地，下车后车的右边门的石头上（A）	马克
理想の父	BAR，2F，オーナー部屋的书架靠门处（B）	马克
茶色のベルト	BAR 前道路橱窗和警车之间（AB）	马克
生命保险の案内	住宅地路地 下车后车的右边门的石头上（A）	马克
レストランの招待券	最后一个版面炸丧尸那里黑色的垃圾袋（A）	
黄色の伞	酒吧大门旁边告示牌的左边一点（AB）	
要注意人物メモ（H）	酒吧吧台内靠近右边出口的地方 （AB）	
ツケ传票	同上（AB）	
豆スープのレシピ	酒吧洗手台上（得到菜刀的地方的右边一点）（AB）	
メガネ	同上 （A）	
裁断用ハサミ（N）	同上（B）	
スロットのメダル	BAR，1F，男厕左边的厕室（A）	
ウィルの日记	BAR，2F，休息室进门右边的柜子靠墙的地方（B）	
ウィルのヘソクリ（H）	同上（B）	
秘藏レコード（H）	BAR，2F，オーナー部屋的留声机靠近壁画一点的地方（AB）	
3 人の写真	BAR，2F，ロッカールーム，中间的椅子（AB）	
ハーブ栽培の教本	BAR，2F，ロッカールーム，辛迪的更衣柜（用辛迪开）（AB）	
ダーツの对战表	BAR，2F，スタッフルーム中间柱子的飞标盘上，用打钉机封门后视点变化就可以看见（AB）	
ジャックの手记	BAR，3F，酒库最里面的柜子上（A）	
ジャック秘藏の酒（H）	同上（A）	
马克のボトル	酒造库第一个转角处 （B）	
バリーのボトル	（H）酒库门的左边（B）	
R.P.D の帽子	BAR 前道路画面最里面的警车的后门（靠画面内侧的门）（AB）	
シティガイド （H）	从下水道出来后向画面外方向走的一个蓝色箱子（AB）	

第二话 零下

名称及难度	场所（种类）	限定角色
肌触りの良い毛布（H）	B4F，低温实验室打字机左边一点（AB）	凯文
ステアリング	B6F，休息室中间的柜子（AB）	凯文
真っ白な T シャツ	B6F，セキュリティセンター 地图取得处管子和配电盘间（AB）	凯文
月刊の车杂志（H）	B6F，休息室桌子上（AB）	凯文
"明日を掴め！"	B7F，药品保管库电脑的左边一点（AB）	阳子
"生物の进化"	B6F，休息室蓝色的文件夹上（AB）	阳子
"海から陆へ"（H）	B7F，实验室得到地图地点旁边的手提电脑（B）	阳子
かわいいスニーカー（H）	本话开始地点的火车头正对的墙壁（AB）	阳子
エリの开いたシャツ	B4F，低温实验室打字机旁的桶子（AB）	大卫
顽丈な手袋	B6F，东通路沙发旁边的垃圾桶（B）	大卫
银の钉（H）	B5F，非常通路最底部左边的墙角（AB）	大卫
黑金の锁	B5F，C エリア通路进门面对的墙角（A）	大卫
亲子の接し方	B7F，实验室的手提电脑上（AB）	马克
乐しい园艺	B6F，东通路沙发旁的垃圾桶（A）	马克
"冷めない结婚"	B6F，セキュリティーセンター几个堆积的纸箱处 （B）	马克
ハーフパンツ（H）	B6F，休息室中间的柜子（AB）	马克
激レアバッシュー	B6F，ダクト箱子和墙之间（AB）	吉姆
激レアカード（H）	B6F，东通路自动售货机靠近墙的部位（A）	吉姆
最轻量シューズ	B6F，休息室自动售货机旁的垃圾箱 （AB）	吉姆
下驮	操车场最里面有桶放着的墙的右角（AB）	吉姆
お灸	B5F，写有"P—4LABORATORY"字样的门前（B）	艾莉萨
スポーツウェア 上	B4F，培养实验室破碎的玻璃容器（AB）	艾莉萨
小型マッサージ器	B7F，ダクト植物左边的箱子（A）	艾莉萨
女性用サングラス	B5F，电算室指纹登录的电脑（AB）	艾莉萨
动きに反应する时计	B6F，セキュリティセンター非常门正对的蓝色文件上（A）	乔治
パズル式时计	B5F，电算室指纹登录电脑的左边一点（AB）	乔治
腹时计	B4F，メインシャフト中间的台子（B）	乔治
スポーツサングラス	B6F，休息室沙发夹角的柜子（AB）	乔治
クールなサングラス	B7F，实验室玻璃窗对面的墙角（AB）	辛迪
水色のシャツ	B4F，培养实验室门边的桌子（AB）	辛迪
バニー蝶ネクタイ（H）	ターンテーブル机车的门旁边的栏杆（B）	辛迪
ラクーン君バッジ（H）	B4F，培养实验室床与旁边仪器的缝隙内（A）	辛迪
下水管理人への FAX	B7F，南通路 DUCT 门的右侧的墙角（B）	
ネームプレート 1	B4F，DUCT 门左边的小箱子（AB）	
ネームプレート 2（H）	B6F，休息室自动售货机边上的垃圾箱（AB）	
ネームプレート 3	B6F，南通路的灭火器上（A）	
期限切れの ID カード	セキュリティーセンター中的一个蓝色纸夹上（B）	
阳子の白衣	B6F，休息室沙发夹角处的柜子（A）	
预备のメガネ	休息室热水槽旁边（B）	
危险な液体	B7F，药品废弃室的堆积的桶那里（B）	
空のインクリボン	B4F，在ウエストエリア通路破坏的门附近（AB）	
冷冻保存された种子	B4F，低温实验室操作台右边（B）	
DNA 构造の模型	B7F，实验室最里面的电脑台上（A）	
チェスの腕时计	B5F，非常通路最底部左边的墙角 （A）	
血まみれの白衣	B4F，培养实验室床与旁边仪器的缝隙内（AB）	
モニカの发留め	B4F，启动ターンテーブル的装置附近 （AB）	
チェスのスコア（H）	B7F，东通路的灭火器（AB）	
银绿の写真たて（H）	B7F，药品保管库输密码的电脑（B）	
青色の伞	操车场控制拉杆里面的角落（AB）	
七色の指轮	B5F，C エリア通路进门面对的墙角（B）	
ハンターのツメ（H）	B4F，ターンテーブル有道爪痕的门的右边（A）	
色违いの靴（H）	搬送リフト，楼梯上部的右边（AB）	

第三话 巢窟

名称及难度	场所（种类）	限定角色
安い保险の特集杂志	1F，廊下的告示牌（A）	凯文
しわくちゃなタバコ	B1F，废液处理室左边的铁桶（AB）	凯文
辉くホイール（H）	B2F，地下通路入り口，门旁边的架子的左侧（B）	凯文
ミニカー	B1F，EV 管理室，有台灯的电脑桌右边（B）	凯文
ろ过器（H）	B2F，地下通路入り口，门旁边的架子的左侧（B）	大卫
ボルト＆ナット	屋上， 电梯右边桶的右侧（A）	大卫
革のジャケット	1F， ロッカールーム，堆积的纸箱（AB）	大卫
狮子のナイフ	B2F，地下通路入り口，门旁边的架子的左侧（B）	大卫
"子供の叱り方"	3F，ナースセンター 血袋柜右面柜子和旁边桌子的夹角（B）	马克
サプリメント	诊察室，蓝色草药右边的盘子（A）	马克
旅行パンフレット	3F 廊下，护士尸体后的书架 （AB）	马克
亲子でスポーツ	202 号室，靠窗的柜子 （B）	马克
嫌なストラップ	301 号室，靠门近的床旁的桌子（B）	阳子
多机能メガネ	2F，ナースステーション的洗脸台（AB）	阳子
DNA 构造图	1F，医师诘め所，电梯旁的柜子（A）	阳子
运动シューズ（H）	202 号室，靠窗的柜子（A）	阳子
古い高级腕时计	1F，医师诘め所，电梯旁的柜子（B）	乔治
ブリキの时计（H）	302 号室，左边床上的枕头（AB）	乔治
怀中时计	夜间受付，门开关旁倒地的架子（A）	乔治
茶色のインナー	202 号室， 最里面病床旁的小桌子。（AB）	乔治
やせ药	2F，ナースステーション 药柜右边（A）	艾莉萨
高级化妆品	1F，オフィス 受付桌的转角 （A）	艾莉萨
腹筋カウントマシン	屋上，门附近三个桶的右边那个（B）	艾莉萨
真っ赤なルージュ	ロッカールーム，洗脸台的左边（B）	艾莉萨
ブレスレット（H）	1F，诊察室，窗子边的推车（AB）	辛迪
サンダル	301 号室，得到看护士のメモ旁边的椅子（AB）	辛迪
バニー网タイツ（H）	ロッカールーム，柜子之间的纸箱（A）	辛迪
大人っぽいルージュ	3F ナースセンター，得急救剂的旁边一点（A）	辛迪
安い靴（H）	1F，ロッカールーム，从左数的第 2 个柜子（AB）	吉姆
憧れのユニフォーム	302 号室，左边床的枕头（AB）	吉姆
地下铁の时刻表	2F 廊下，楼梯前的一个垃圾桶（A）	吉姆
靴の手入れセット（H）	301 号室，近门口那张床上的小桌子上（B）	吉姆
おかしな人体模型	处置室，打字机左边（AB）	
赤いヒルのオブジェ（H）	B2F 实验室，血柜对面桌子上的文件旁（B）	
青いヒルのオブジェ（H）	EV 管理室里，蓝色椅子靠墙的一侧 （A）	
トマトジュース	1F，ホール，自动售货机（AB）	
院长の育毛剂	灵安室，门口正对的柜子（A）	
黑色の伞	ホール，入口附近的柱子（AB）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
医师身份证明书	中待合い，有禁烟告示的看板左边（B）	
ミミズのおもちゃ	客室 301，得到“看护士のメモ”地点的旁边（A）	
传说のナース帽	2F，ナースステーション有“药品のメモ”的地点的旁边（A）	
手术用手袋	处置室，墙角的垃圾箱（B）	
クリスのレントゲン	诊察室，诊察机的右边（A）	
院长の疑惑メモ	3F，ナースセンター 血液冷冻装置的右边（A）	
健康促进ポスター	2F，廊下 ナースステーション对面的告示牌（AB）	

第四话 狱炎

名称及难度	场所（种类）	限定角色
高级オイル	ボイラー管理室，有双鞋的墙角（B）	凯文
色落ちの良いGパン（H）	客室 101，洗手间尸体的脚部（AB）	凯文
最新のサングラス	客室 306，桌子前（AB）	凯文
フットボールの观战券	客室 202，床上（A）	凯文
绿色のワンピース	客室 103，门旁边的柜子（AB）	阳子
“自分を爱せ”	客室 301，柜子前面的垃圾筐（B）	阳子
“迷うな！子羊！”（H）	客室 101，两张床之间的床头柜（B）	阳子
“知识の本”（H）	客室 204，门附近的手提箱（A）	阳子
ダンベル	客室 204，桌子的左侧（靠窗一侧）（B）	艾莉萨
ノック式ペン	204 号室，倒地的椅子后的地上（A）	艾莉萨
小型カメラ	配电室，配电盘左半边的中间部分（AB）	艾莉萨
ダイエット食品（H）	客室 101，盆栽植物右边的椅子（AB）	艾莉萨
ラクーン君人形（H）	1F，正面ロビー 壁炉前的台子（AB）	辛迪
バニーイヤー	204 号室，门附近的手提箱（B）	辛迪
バニーハイヒール	客室 301，离门近的床上（A）	辛迪
ハンドクリーム	2F オーナー个室，架子的左边一点（AB）	辛迪
最新锐の时计	客室 306，厕所的洗脸台（A）	乔治
男の腕时计	客室 30X，北侧房间的圆桌（AB）	乔治
ブランド物の时计	客室 202，床上靠近枕头一点的地方（B）	乔治
アウトドアシューズ（H）	2F，警备室，台子上靠近石像的一侧（AB）	乔治
ドライバーセット	配电室，配电盘的右边（AB）	大卫
精巧な计测具	用具室，推车的内侧（B）	大卫
革靴（H）	客室 30X，女性尸体的脚部（AB）	大卫
“サバイバル知识”	客室 102，柜子前的垃圾箱（A）	大卫
ポロシャツ	リネン室，放置清洁工具的推车上（AB）	马克
两手いっぱいの花束	1F 正面ロビー，柜台前的盆栽植物（A）	马克

第五话 决意

名称及难度	场所（种类）	限定角色
最新锐カーナビ	1F，廊下 B，通往里广场的门靠近旁边铁丝网的位置（AB）	凯文
サインバット（H）	3F 实验准备室，进门的右边 （AB）	凯文
カウボーイハット	B4F，コントロールルーム，电脑桌前的椅子（AB）	凯文
皮制のベルト（H）	B3F，贮水管理室，在制作“P－ベース”的机器和通往储水槽的门之间搜索（AB）	凯文
油绘入门	2F 美术品保管室，钢琴的后面（AB）	马克
写真入门	地下管理室，桌子上（B）	马克
绝对生える育毛剂	实验室，麦克风的左边（A）	马克
スニーカー（H）	B3F 联络通路 A，铁架子上（AB）	马克
マリンスポーツ用靴	栈桥，卷闸门左边的木箱（AB）	吉姆
卖れ筋スニーカー（H）	同“最新锐カーナビ”取得地点（B）	吉姆
传说の知惠の轮	B3 仓库，标志牌旁边（A）	吉姆
サイン入りボール	B4F 用具室，坏的柜子的右边（AB）	吉姆
手卷き式の时计	2F 美术管理室，国际象棋棋盘那里（A）	乔治
趣味の恶い时计	2F 学长室，壁炉靠左一点 B）	乔治
黄色のパーカー	贮水槽，得到“密闭试药容器”的椅子（AB）	乔治
装饰の施された时计	1F 学生课事务室，放着灯的桌子的左边	乔治
十得ナイフ	B3F 联络通路 B，过道中架子的右边（B）	大卫
狮子のブレスレット	搬入路，通往里广场门的附近的木材（AB）	大卫
いかついペンダント（H）	B4F 南侧车辆，地铁车内有把伞的座位的右边（AB）	大卫
刃が飞び出るリング	B2 エレベーター前通路，放着急救剂的架子的左边（A）	大卫
スポーツシューズ	贮水槽，解除门锁操作台的右边（放炸裂弹的位置）（A）	艾莉萨
真っ赤なドレス	エントランスホール，受付柜台的右侧（B）	艾莉萨
ネックレス	2F，学长室，沙发前茶几上（B）	艾莉萨
ビタミン剂	B4F，用具室，排气塔通风口的柜子 （A）	艾莉萨

名称及难度	场所（种类）	限定角色
ストッキング（白）	ロッカールーム，左边数第 2 个柜子（AB）	
セラミック制のメス	处置室，角落的垃圾箱（B）	
エンジェルセット	灵安室，床旁边的机器上（B）	
金の听诊器（H）	1F 医师诘め所，有电脑的桌子（B）	
ハルシュの鬓剃り	1F，オフィス 门附近的洗脸台（A）	
クリスのカルテ（H）	诊察室，诊察机的右边（B）	
高性能な体温计（H）	诊察室，蓝色盘子右边 （A）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
宝石つきの指轮	客室 204，倒地的椅子旁边（B）	马克
スケートボード（H）	客室 103，门旁边的衣柜（AB）	马克
太めのハーフパンツ	リネン室，烘干机左边的架子（AB）	吉姆
SL の模型（H）	客室 301，进门后靠墙的椅子（AB）	吉姆
パズル杂志	客室 202，床上（B）	吉姆
最新スニーカー	放了盆植物的柜子和衣柜的夹角（AB）	吉姆
ベンの手帐	客室 104，中间毯子靠床的地方（B）	
アンブレラヌードル	客室 101，盆栽植物右边的椅子（AB）	
赤色の伞	正面ロビー1F，壁炉前的台子（AB）	
アップルインタオル	客室 204，洗手间挂毛巾的地方（AB）	
中华フェア优待券	客室 202，垃圾箱（B）	
オーナーの手记	1F，オーナー个室，书架的左边（AB）	
鱼料理フェアの招待券	客室 102 书桌旁的垃圾筐（A）	
肉料理フェア优待券	客室 103，入口旁边的垃圾箱（A）	
ラクーン君の写真	ボイラー室 1F，入口附近的柱子（上面有个报警器，在相对于报警器的另一侧（AB）	
权利书	1F，オーナ个室，放“宿泊客の名簿”的旁边（B）	
无料宿泊券	1F，正面ロビー，柜台的右边（B）	
ビッグEの指轮（H）	客室 306，放着台灯的桌上（A）	
宿泊者名簿	同“无料宿泊券”（A）	
纪念メダル1	北西通路 1 配电室的灭火器（A）	
纪念メダル2	北西通路 2 用具室的灭火器（AB）	
名物クッキー	客室 301 桌子右边的垃圾筐（A）	
火の用心ステッカー	2F 北西通路，警备室门旁边的灭火器（B）	
ベンのパスポート	客室 104，床左边的床头柜（A）	
和食料理フェア优待券	客室 201，电视机（AB）	
纪念メダル3	1F ラウンジ，门旁的箱子（B）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
度のきついメガネ	事务长室，两张桌子的中央（A）	阳子
“プログラム教本”	应接室，门口的桌子（AB）	阳子
高性能 HDD	B3F，贮水管理室，制作“P－ベース”机器的右侧（B）	阳子
ブルマー（H）	B4F，コントロールルーム，柜子右边的小柜子（A）	阳子
バニー衣装	2F，应接室，四代目学长像左边的植物（A）	辛迪
白色のパンツ（H）	B4F，地下管理室，门口附近的更衣柜（AB）	辛迪
素敌なブローチ	B3F，洗手间洗脸台的左边一点（B）	辛迪
コーヒーメーカー	学生课事务室，门口附近的桌子（AB）	辛迪
白色の伞	实验准备室，门口右边的塑料帘子（AB）	
UBCS ベレー帽	机材保管スペース，中间床上尸体的脚部（AB）	
校章	里广场，通往屋子的门口（用磁卡的那个）旁边的箱子 （A）	
身份证明（H）	セカンドホール，开启制药生成机的电脑左边一点（AB）	
サークル劝诱ビラ	里广场，マンホール附近木箱的右角（AB）	
使い古された常靴	排气塔诘め所，通往里广场那扇门的右边一点（AB）	
ストラップ	水质检查室，监视台的左边（A）	
新品の铅笔	廊下 A，转角处书架的右边（AB）	
ピーターの论文	贮水管理室，桌子中间偏书架一点（AB）	
ラクーン君の指轮	B4F 廊下，有蓝色药草的地点左边的墙角（AB）	
グレッグの万年笔	同“身份证明”位置（AB）	
暗算大会トロフィー	书斋，右边书架靠近门一侧（B）	
蜂のホルマリン渍け（H）	3F 实验室， 往机材保管スペース去那扇门的右边（AB）	
金の小さな学长像 1	ホール，1、2 楼之间的台子上（A）	
金の小さな学长像 2	旧地下铁引き入み线，货车的货物箱（AB）	
金の小さな学长像 3	学长室，桌子的左边（B）	
金の小さな学长像 4	实验室，门口左边的更衣柜（AB）	
ピーターのノート	排气塔下层部，电梯入口面对的木箱（AB）	
特别仕样の拘束具	实验室，门对面的台子（B）	
ピーターの写真	书斋，左侧书架靠里面点（AB）	





EVERBLUE 2

文 纱迦

蔚蓝依旧2	CAPCOM/ARIKA	AVG
PS2 EVERBLUE2	2003年2月24日	美版
1人	1033KB	29.99美元
—		推荐玩家年龄：全年龄

生命起源于海洋。或许正是因为这个原因，没有见过海洋的人总是对海洋有一份特殊的感情。对于现代人来说，海洋不但是生命的摇篮，更是巨大的宝库。海洋不但给人类带来了各种资源，以往随沉船而沉入海底的无数珍宝更是令人心驰神往。在茫茫大海中寻找传说中的宝藏，这无疑是一个非常吸引人的题材。但可惜的是，据此改编的游戏却少得可怜，幸好这个世界上还有一款名叫《蔚蓝依旧》(EVERBLUE）的游戏。《蔚蓝依旧》诞生于2001年8月9日，利用PS2的机能，游戏成功地营造出了一个非常逼真的海底世界，游戏的系统也相当到位，这使得游戏上市后获得了不错的口碑。一年之后，续作《蔚蓝依旧2》正式发售。比起前作来，《蔚蓝依旧2》更强调收集要素，加入攻击性鱼类，并降低了游戏难度，使得游戏的受众面更广。由于游戏名气不足，大部分国内玩家都不知道有这样一个出色的游戏，真是非常可惜。这篇攻略除了指引大家攻关之外，也算是一种宣传手段吧！由于国内玩家只能玩到《蔚蓝依旧2》美版，所以本攻略就以美版为主，下面就让我们一起进入神奇瑰丽的水下世界吧！

游戏的标题EVERBLUE是一个合成词。为了给游戏起一个恰当的译名，《游戏机实用技术》向广大读者展开征名活动，引起了读者们的极大反响，最后我们采用了重庆王宇玩友的译名“蔚蓝依旧”。（详见《游戏机实用技术》总第65期）

游戏概述

本作的故事发生在一个加勒比海的小岛瓦伦廷（VALENTIR）上，游戏的基本流程说白了很简单，只要不断完成岛上居民的委托就可以推动剧情直至通关。玩家冒险的舞台就是瓦伦廷岛和周围的海域，在海中冒险时是不能存档的，而在陆地上时可以随时存档。

在本作中赚钱是一件非常简单的事情，因为除了关系到剧情的关键道具以及各种宝箱之外，海洋中的所有道具都可以无限次反复获得！只要你上岸后，之前你所拿的道具都会奇迹般地复原。如果是沉船上的东西，更是连位置都不会发生变化。有了这样的设定，只要你肯花时间，一开始就能迅速暴富。也许有人会问，这样的设定岂不是太不真实了？游戏而已嘛，大家就不必计较了。

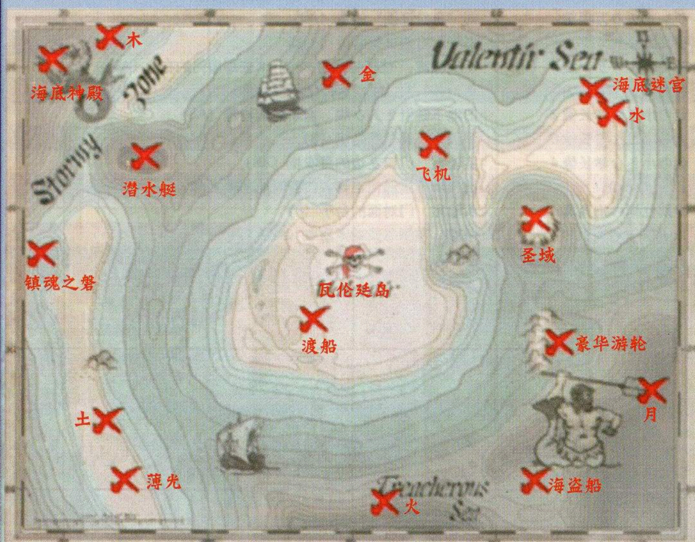
岛上居民的委托一般都是要求玩家到海中找到某物，而游戏的收集要素基本上都是需要玩家将某种物品全部集齐。为了方便起见，强烈建议玩家不要卖掉任何找到的物品。如果手头实在太紧的话，请卖掉你知道在哪里可以重复找到的东西，这样可以省掉大量时间。

水下操作指南

左摇杆	控制移动方向
右摇杆	控制镜头方向
L3	固定／解除镜头方向
L1	声纳发出探测波
R1	按住为对焦，快速按下为拍摄

START	调出当前区域的地图
○	调出菜单
SELECT	打开／关闭状态栏
×	调查／拿出物品

航海图



潜水画面解说

方向表示，N为北，E为东，S为南，W为西。

深度计，数字表示具体深度。深度越高，活动块的位置越靠下。

潜水员的状态表，上面的HP表示现有HP/最大HP，AIR表示现有氧气量/最大氧气量。

异常状态显示栏，没有任何标记则为正常，出现背囊图案表示超载，出现氧气瓶图案表示氧气不足，出现骷髅图案表示中毒。出现潜水服图案表示水温过低。

探宝说明



探宝无疑是游戏最激动人心的地方。在海中探宝时，玩家须装备声纳。声纳的种类很多，分别是用来寻找对应的物品的，像金属探测声纳（METAL）就是用来寻找金属制品的，而木材探测声纳（WOOD）就是用来寻找木制品的。玩家可以同时装备5格声纳，但每种声纳所占用的格数都不一样，因此不能全部装备，请按照需要来装备声纳吧！

装备上声纳之后，玩家只要按住L1键不放，声纳就会放出超声波进行探测，如果探测到前方有“宝物”，就会发出清脆的回声。离目标越近，回声响应的时间越短，玩家可以据此来推断目标的距离。来到目标附近时，只要按×键，就可以找到“宝物”，玩家可以自由选择是否将其放入背囊之中。需要注意的是，声纳会向正前方约90度的方向放出超声波，所以有时听到回声，径直前往时却未必能找到目标，此时需要玩家微调方向自行寻找。



在沉船和海底遗迹内寻找宝物则要方便很多，因为所有可以拿走的东西都是肉眼可见的。在沉船中虽然也可以用声纳，但这显然不如用肉眼判断方便，所以此时不推荐使用声纳。

第一次找到的物品，玩家并不知道其价值所在。此时需要玩家将其拿到岛上的鉴定所（APPRAISAL OFFICE）去鉴定，只须花很少的钱就可以得知其价值所在，之后就可以拿到商店（ITEM SHOP）中去卖了。潜水时找到的宝箱类物品，也必须在鉴定所中打开（UNLOCK）。鉴定过一次的物品，之后再次拿到时，就无须再鉴定了。

潜水须知

只要海滩上与艾莉丝对话，就可以出海了。决定出海后，玩家可以选择从海图上的任意一个地方下水，但早期玩家的船只很差，活动范围很小。等到玩家改造船只之后，活动范围就会越来越大。

在陆上冒险时是没有任何危险，潜水时就要小心了。游戏中只会有一种情况导致玩家GAME OVER，那就是HP变为0，但很多数据对HP有极大影响，所以也不能忽视。

氧气量：这个就不用多说了，潜水时最重要的数值之一。如果变为零的话，HP会飞速下降，从而导致玩家立刻死亡。任何氧气瓶的氧气量上限都是200，越往深处氧气消耗得越快。

载重：潜水时找到的东西都是有重量的，拿起这些东西时就要消耗一定的HP，如果负重超过了背囊所能承受的最大值，HP会不断下降。潜水员的负重其实是无限的，但超重越多，HP下降得越快，到最后简直像飞一样。

深度：潜水员身上所穿的潜水服的作用是保温，越好的潜水服其保温效果越佳。如果玩家到超出身上潜水服保温范围的深度中去冒险，体力就会不断下降。

除了上述因素外，玩家还应特别小心海洋中的危险生物。鲨鱼我想就不用说了，遇到之后就赶快跑吧。还有一些看似不起眼的生物具有毒性，如果碰到的话HP就会不断减少。虽然玩家身上可以带解毒药和恢复HP的物品，但还是应该小心。下面列出除鲨鱼之外的所有危险生物，大家见到之后就一定要小心了。



▲海蜇：体积虽小，毒性很猛。 ▲狮子鱼：炸起来很好吃，但极具毒性。 ▲海鳗：总是躲在角落里，伺机咬上一口。 ▲海蛇：剧毒，更可怕的是它会不断游动。

恢复HP和氧气量的方法很简单，只要在潜水时调出菜单选择上浮（ASCEND）选项，就可以立刻回到岸上。之后只要到旅馆里睡上一觉，就可以完全恢复了。在海中潜水时可以随时调出菜单来选择上浮，但在沉船（这里所说的沉船，包括沉到海底的飞机、潜水艇等等，下同）中冒险时则必须来到出口才能选择是上浮还是来到海中。由此可见，在沉船中冒险时，找到出口是非常关键的一件事情。而且只要找到了出口，下次再来潜水时就可以从这个出口进来，非常方便。

本作也有等级设定，等级的经验值是不可见的，只要你多潜水，经验值就会增加。升级后玩家的最大HP值就会提升，这也是升级的惟一好处。

指令解说

只要按○键就会调出菜单，各种状态下的菜单会略有不同。

陆上

ITEMS：道具，在此可以察看目前拥有的全部道具。
GEAR：察看和变更身上的装备。
MULTI-SONAR：察看和变更身上的声纳。
MAP：察看航海图和沉船图。
ALBUM：相册，可以在此自由编辑。
MARINE GUIDE：观看海洋生物图鉴。
VALUABLES：察看目前入手的关键道具。
HISTORY：察看目前入手的称号、誓约之贝和潜水记录。
REFERENCE：观看各种指南、说明、帮助文件。
OPTIONS：选项菜单。
SAVE：存档

海中＆沉船中

BAG：察看此时背囊中的物品，并可选择丢弃。
GEAR：察看身上的装备，但不能变更。
MULTI-SONAR：察看和变更身上的声纳。
MAP：察看航海图和沉船图。
VALUABLES：察看目前入手的关键道具。
REFERENCE：观看各种指南、说明、帮助文件。
OPTIONS：选项菜单。
ASCEND：上浮，选择之后便会立刻回到岛上，但在沉船中不能使用。

流程攻略

开端

这个故事发生在2002年8月，也就是我们的英雄莱昂纳多·德菲诺（LEONARDO · DELFINO）在故乡达尔戴拉斯岛（DAEDALUS ISLAND）的冒险结束后的一年。莱昂成为了一个比他父亲出色的潜水员，他已经不满足于在家乡的生活，他现在的目标是传说中加勒比海底的石之碑（STONE MARKER）。为此，他和他的搭档祖柯（ZUCCHO）开始了在加勒比海的冒险。但一次他们遇上了大风暴，风暴中为了拯救祖柯，莱昂丢弃了自己的全套装备。狂风将两人吹至一个名叫瓦伦廷（VALENTIR）的小岛上。这是一个非常美丽的加勒比海岛，岛上有24000名居民。不过岛上的居民完全没有听说过莱昂纳多·德菲诺这个名字，一切又要从头开始……

冒险再开！

与伤愈的祖柯对话后，莱昂注意到了身边一位名叫艾莉丝（ELLIS）的女子。看到莱昂身上仅存的初级装备，艾莉丝完全把两人当成了不知天高地厚的菜鸟潜水员，苦口婆心地说了一堆"海洋是很可怕滴"之类的话，令莱昂啼笑皆非。艾莉丝看到两人有些不以为然，自豪地宣称自己是阿米戈斯（AMIGOS）的一员。她介绍说阿米戈斯是一个由热爱大海的人组成的、以助人为乐为宗旨的潜水组织。看到艾莉丝也是一片好心，莱昂就勉为其难地下水听了一大通潜水知识，之后随便在海底找了点破烂就上来了。艾莉丝对莱昂的表现大为赞赏，介绍他去岛上的中心广场看看。中心广场上有鉴定所、商店和旅馆，莱昂把刚才在海底找到的东西鉴定后卖掉换了些钱，之后去旅馆好好睡了一觉。

一觉醒来，艾莉丝已经很热心地为莱昂找到了一份工作，委托人是一位名叫琳恩（LYNN）的女士。琳恩现在在旧集市，旧集市位于中心广场的右侧。临走前莱昂按照艾莉丝的嘱咐往池中投了一枚硬币，以求好运。

琳恩是一位穿红衣服的女士，她是《潜水月刊》（DIVER'S MONTHLY）的编辑，她需要一张漂亮的珊瑚图片来做下期杂志的封面。琳恩送给莱昂一部水下照相机，委托他去拍摄照片。这是玩家接受的第一个委托，非常简单。玩家只要来到岛周围略偏东南处下水，不出意外的话就会看到一条由白色珊瑚铺成的道路。沿这条珊瑚路前进，就能看到琳恩所说的那株又大又漂亮的红色珊瑚。拍下照片后到旧集市的照相馆将照片冲洗出来，交给琳恩后就能完成任务了。

琳恩看过照片后非常满意，她不但把水下照相机就此送给了莱昂，还把"琳恩的誓约之贝"（LYNN'S SHELL OF GRATITUDE）交给了莱昂。原来这个岛上的居民有一个风俗，他们会把一个贝壳交给自己的好朋友或帮过自己大忙的人，这个贝壳就叫誓约之贝。谁拥有的誓约之贝越多，说明这个人的人缘越好。莱昂郑重地收下了这份珍贵的礼物。

阿米戈斯的挑战



回到沙滩上，莱昂遇到了3位男子。为首的那位自称是阿米戈斯的首领乔安（JOHANN），旁边那位瘦瘦的是托尼诺（TONINO），矮胖的那位则是希里奥（HELIO）。三人看到莱昂的初级装备便开始大肆嘲笑，但艾莉丝说出《潜水月刊》一事后令三人对莱昂刮目相看。阿米戈斯原来只有乔安、托尼诺、希里奥和艾莉丝4人，只能算是一个小小的民间组织。艾莉丝力荐莱昂加入阿米戈斯，但乔安一定要莱昂去他们的秘密基地拿到奖杯（TROPHY）才肯答应。依莱昂过去的性格，是不屑于加入任何组织的。但经过加勒比海上的那场暴风雨后，莱昂明白了一个人的力量终究是有限的，加入阿米戈斯或许会对他在本地开展工作顺利一些。另外他也不想被乔安他们看低了，于是决定去寻找他们的秘密基地。

有了水下照相机，就可以自由拍摄海底风光了。不过一次最多只能拍10张照片，之后就要到旧集市的照相馆去冲洗。不要的照片可以在菜单中的ALBUM选项中删掉。此时旧集市的药店（DRUG STORE）开张了，不过以莱昂的实力似乎完全没有必要。



乔安他们的秘密基地其实是沉到岛西南部的一条渡船（FERRY），名叫PESOLATA号。乔安他们只给了一张渡船和“沉船在岛的西南部，约1分钟的路程”的信息，但这对于经验丰富的莱昂来说已经够了，更何况攻略的最开始已经附上了详细的地图。找到PESOLATA号后，莱昂进入船内。目前还只能进入PESOLATA号的第一层，而且有一扇门是打不开的。不过在附近找找就能发现钥匙，进门后就能找到乔安他们所说的奖杯，任务圆满结束。上岸给乔安看过之后，莱昂正式加入了阿米戈斯。这样就可以使用快艇猎鹰2号进行冒险了。

此时可以去旧集市的装备屋里买装备了，多去渡船找点东西来换钱吧！有了好的装备就轻松多了。在商店门口会出现一位退役军人布利扎（BREEZA），他会根据莱昂的表现而取一些称号，游戏中绝大部分称号都是从他这里拿到的，所以没事就多与他对对话吧！这回，为了表彰莱昂发现了沉没的渡船PESOLATA号，布利扎决定送给莱昂一个“旅行者”（TRAVELER）称号。

来到旧集市，在一栋建筑物前可以看见一位抱着一条大鱼的老伯，他会要求莱昂多拍一些鱼类的照片给他看。拍摄鱼类照片可以补完海洋生物图鉴外，而收入海洋生物图鉴的海洋生物可以在未来的水族馆里出现，另外图鉴完成度达到一定程度后还可以从老伯那里拿到很好的装备，所以大家一旦看到没见过的海洋生物就一定要记得拍照啊！给老伯看过10种海洋生物的照片后，老人会赠送一张水族馆的设计图。

另外与旧市集上穿连衣裙的女士对话，她会要莱昂去海底找狗牌给她。这种东西实在是太好找了，海底遍地都是。把狗牌给她，就能获得2000元外加这位女士的誓约之贝。

回到沙滩上，莱昂和艾莉丝发现乔安不在，问过托尼诺和希里奥后才知道，原来乔安的母亲背部受伤，乔安不得不去照料她。大家一起来到中心广场西侧的山坡村庄（HILLSIDE VILLAGE），乔安的家就在这里。问过乔安之后，得知她母亲的病只要有阿斯匹林（ASPIRIN）的话就能治好。莱昂马上来到旧集市的药店，但店主面带难色地告诉他没有阿斯匹林卖。不过药店店主也指点了一条明路：只要把乙酸（ACETIC ACID）和乙酸酐（ACETIC ANHYDRIDE）合成，就能得到阿斯匹林，而此时药店里就有乙酸酐卖，也就是说只要找到乙酸就行了。药店店主告诉大家，在东部鱼场很容易找到乙酸，并送给莱昂玻璃制品（GLASS ELEMENT）探测声纳，真是一个好人啊！

东部鱼场深达60米，但莱昂凭借玻璃制品探测声纳很快就找到了乙酸，不过旧集市的合成屋店主不肯为莱昂合成阿斯匹林。幸好旧集市上的安德里亚（Andrea）女士愿意帮忙，不过她丢失了会员卡（MEMBER'S CARD），莱昂得先帮她找出来。会员卡就丢失在离岛不远的海域里，只要带上金属制品（METAL ELEMENT）探测声纳围着岛转一圈，马上就能找到。把会员卡交给安德里亚后，她马上写了一封信给合成屋店主，这样就能合成阿斯匹林了！

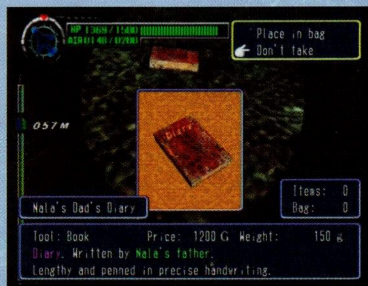
因为莱昂来到了深达40米以上的海域，布利扎送给莱昂一个“浅濑的探索者”（SHOAL DIVER）称号。而中心广场上出现了一位女力士，她想见识一下很重的东西，以测试自己的体魄。只要把够重的东西给她，就可以获得金钱、道具甚至装备。而且找到重物之后只要让她看一下就可以了，并不会把这件东西要走，所以建议每次玩家上岸之后优先找她聊聊。

帮完了安德里亚后，安德里亚开始收集药品，各种回复剂和毒药都是她收集的对象。而合成了阿斯匹林后，以后就可以随时来进行合成了。另外此时海滩上的大妈（LOCAL WOMAN）会要求莱昂找一个精密轴轮（COMPACT REEL），利用金属制品探测声纳在找到乙酸的东部鱼场可以很容易地找到，之后把它交给大妈，就能获得2000元以及大妈的誓约之贝。

东部鱼场有不少没见过的鱼类，多拍几张照片吧！给那位抱着大鱼的老伯看过20种鱼类的照片之后，会获得可以放出吸引鱼类的超声波的声纳FISH CALL，这样拍摄照片就更方便了。不过小心鲨鱼对此也是“喜闻乐见”的，别把它们也吸引过来了。

娜娜的请求

莱昂到旅馆里休息了一个晚上之后，又来到海滩上准备下一次的出行。这时他发现海滩上出现了一位戴着帽子的少女，她的名字叫娜娜·雷吉娜（NALA REGINA），不是本地人。原来5年前，娜娜的父亲所乘坐的飞机AK-905号在瓦伦廷岛附近的海域上空失事了，机上人员全部遇难。这5年来，每逢父亲的祭日，娜娜就会和自己的母亲来到岛上。娜娜的父亲有写日记的习惯，一直从未间断，可以肯定的是这本日记如今一定和AK-905一起长眠在大海中。这本日记对于娜娜母女来说无疑是极具纪念意义的，娜娜曾经拜托岛上最大的潜水组织海渣（SEADROSS）去寻找，但海渣开出了天价，令母女俩不能接受。现在她听说了莱昂的事迹，想请莱昂帮忙。作为以助人为乐为己任的阿米戈斯成员，莱昂自然接受了委托，于是他从娜娜那里拿到了飞机地图（AIRPLANE MAP）。



本来阿米戈斯只是一个很小的民间组织，但莱昂近来的活跃表现引起了海渣的注意，这次接受娜娜的委托更被海渣视为是对它的挑衅。此时在岛上各处开始出现身穿黑西服的可疑人物。与这些可疑人物对话完毕之后，情报也收集得差不多了。来到岛的东北50米深处，很快就找到了沉在海底的飞机AK-905。

AK-905并不大，那本日记（NALA'S DAD'S DIARY）就躺在某个房间的地板上。但正当莱昂准备在飞机里多搜索一下时，突然发生了海底地震。艾莉丝告诉莱昂，原来海渣丧心病狂地使用了炸药，企图阻止莱昂完成娜娜的委托。情况紧急，莱昂只好放弃搜索，迅速返回了岸上。

乔安他们对海渣的暴行非常愤慨，但阿米戈斯只是一个小小的组织，根本没办法和海渣抗衡，艾莉丝也劝莱昂放弃娜娜的委托。这时莱昂亮出日记，大家一阵惊呼，乔安他们为阿米戈斯战胜海渣欣喜若狂！娜娜拿到父亲的日记，喜极而泣，送给莱昂5000元作为报酬，并把自己的誓约之贝交给了莱昂。

第二天早上，莱昂被狂喜的艾莉丝叫醒了。原来莱昂的出色表现也引起了岛上的上流人士的注意，一位名叫费尔南多（FERNANDO）的绅士奉了大水晶宫（GRAND SEA PALACE）的主人诺格拉先生（Mr.NOGALA）之命来邀请莱昂参加打捞大赛（SALVAGE CONTEST），并许诺此后莱昂可以出入大水晶宫。大水晶宫是岛上最豪华的酒店，是上流人士出入的地方，艾莉丝和乔安也从来没进去过，这次莱昂受到邀请，他们也激动不已。费尔南多告知莱昂参加打捞大赛的暗号是“我爱钱！”（I LOVES THE MONEY！）之后就告辞了。

来到海滩上，莱昂见到了一位也是来参加打捞大赛的潜水员。而诺格拉先生带着他的爱犬在海滩上晒着太阳。说出正确的暗号之后，莱昂就可以决定是否参加打捞大赛了。打捞大赛的规则非常简单，只要在限定时间内找到所谓的幸运道具就可以了，幸运道具是随机决定的，根据幸运道具的种类决定使用哪种声纳是成功的关键。打捞大赛中找到的东西全部都可以“私吞”，而如果找到幸运道具的话还可以获得额外的奖励，失败的话也就损失一点门票钱，总之还是相当合算的。不过一天只能进行一次。



结束打捞大赛之后，刚才那位潜水员和他的姐姐不请自来。这个家伙名叫埃连（ELIAN），他的姐姐叫希尔维娅（SYLVIA）。没想到埃连竟然知道莱昂在故乡达尔戴拉斯岛的事迹，看来他已经将莱昂视作了最有力的竞争对手。每场打捞大赛的幸运道具有两个，这次莱昂和埃连各找到了一个，因此算打成了平手。莱昂获得了2500元外加一个可以装更多东西的大背囊（LARGE BAG）。而诺格拉先生还宣布，工场已经开张，大家可以去那里打造更好的船，莱昂因此又获得了大船的设计图（BOAT CUSTOM PLANS）。

第一次参加打捞大赛建议要赢，这样可以获得不少好奖品。之后每参加一次要2000元。5次找到幸运道具，会拿到诺格拉先生的誓约之贝。10次找到幸运道具，会获得一个称号，并拿到附件FULL POWER LIGHT。

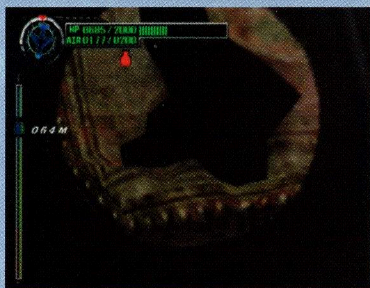
找到飞机后可以从布利扎那里获得“SEEKER”称号。此时在中央广场出现了一位绿发嬉皮士马科斯（MARCOS），他的目的是收集各种乐器。多给几种乐器给他，会拿到他的誓约之贝，外加广播台的设计图。另外乔安家附近的装备

屋开张了，里面有很好的装备，快凑钱买吧！有了新的背囊，就可以拿更重的东西给女力士了。如果拿超过3000千克的东西给她，可以拿到女力士娜塔莉的誓约之贝和附件POWER GLOVES。

工场开张之后，之前拿到的设计图就有用武之地了。此时玩家至少应该有大船和水族馆的设计图，有了大船之后就可以从更远的海域下水，而有了水族馆之后可以自由观赏目前收集到的鱼类。设计需要时间，多去旅馆睡几觉就搞定了。完成水族馆之后，可以从布利扎那里拿到新的称号。

与中心广场推着货车的小贩对话，他会请你去帮他修好看台，并给你高台修理注意事项（STAND REPAIR NOTES）和木制品（WOOD ELEMENT）探测声纳。把高台修理注意事项交给工场修好之后，就可以拿到小贩的誓约之贝。

到旧集市会看到之前送给莱昂水下照相机的琳恩，她送给莱昂一本《潜水月刊》。在琳恩身边有一位要求看到水下汽车照片的少女，只要来到渡船PESOLATA号第3层就可以看到汽车了。把这张照片给她看，就能拿到她的誓约之贝。旧集市上还有一位收集美术品的J·J小姐，从她口中莱昂得知了沉没的豪华游轮的一些情报。如果你收集的誓约之贝够多的话，可以拿到旧集市那位喜欢贝壳的老爷爷（SHELL-LOVING MAN）的誓约之贝。



大水晶宫就在中心广场上方，娜娜和她的母亲正在这里休息。娜娜的母亲伊莉莎白（BETSY）先向莱昂道了谢，接下来又请求莱昂到飞机上寻找一样东西。伊莉莎白从丈夫的日记中得知，丈夫在登机前为她准备了一份意想不到的礼物，但由于飞机失事，这件礼物也石沉大海。她现在非常想知道这是一件什么礼物，虽然她也不知道礼物是什么样子，但她猜测这件礼物应该放在丈夫的皮箱里。

来到飞机下层的货舱，这里有很多皮箱，根本无法辨别哪一件是娜娜父亲的。不过皮箱里好东西不少，一件一件慢慢往外搬吧！货舱尽头就有一个出口，可以好好利用。终于莱昂找到了那件礼物，那是一个镜框（FATHER'S FRAME）。娜娜的母亲送给莱昂5000元以资谢礼，并把自己的誓约之贝给了莱昂。

豪华游轮惊魂

从岛上的黑西服男那里得知，海渣的下一个目标是豪华游轮（LUXURY LINER）BALLENA号，但大海茫茫，大家都不知道BALLENA号沉在哪里。这时莱昂想到了在《潜水月刊》工作的琳恩，琳恩果然知道，她很精确地告诉莱昂，BALLENA号沉没的地方在东部鱼场的东南部、约水深80米的地方。更有价值的是，她告诉莱昂，BALLENA号是因为撞上了一块大礁石而沉没的。打开航海图一看，在琳恩所说的位置正好有一大片礁石，莱昂已经知道BALLENA号究竟在何处了！

豪华游轮果然豪华，其体积之大是之前的PESOLATA号和AK-905所不能比的。但当莱昂来到深处时，突然遇到了一股强烈的海流，使得莱昂不能继续前进。彷徨无计之下，莱昂只能先回岸上再做打算。半夜里，乔安突然偷偷跑到莱昂的房间里，把自己专用的脚蹼（JOHANN'S FINS）送给了莱昂。有了这个东西，莱昂就可以与海流对抗了。

不过在客船深处有一扇门始终打不开，看来还得寻找钥匙。根据地图显示，钥匙很有可能在大堂里。莱昂在接近大堂时突然感到一阵寒意，打开门一看，天哪，两条巨大的鲨鱼正在游泳池上方游来游去！事已至此也没有办法，莱昂躲开鲨鱼来到游泳池里，钥匙果然就在这里！利用钥匙打开那扇大门，在里面拿到了一份记载着传说中海盗船的秘宝位置的重要文件（IMPORTANT DUCUMENT），莱昂圆满地完成了任务。

大水晶宫门口的侍者（BELLBOY）需要留声机和老唱片，因为一定要先满足他的要求才能进入拍卖场，所以只能满足他了。留声机（GRAMOPHONE）在豪华客轮1层，而老唱片（OLD RECORD）在豪华客轮2层。全部给他之后，能够拿到侍者的誓约之贝。



来到海滩上，此时潜水员大赛已经正式召开。比赛的规则很简单，只需尽快到达终点即可。由于玩家的速度和平衡性受装备的脚蹼影响，所以拿到好的装备再来比赛较有优势。只要破了记录，就能拿到举办者克里斯（KRIS）的誓约之贝，同时拿到粘土制品（CLAY ELEMENT）探测声纳。



完成侍者的委托之后不久，拍卖（AUCTION）就会开始了。只要进入大水晶宫内就可以参加拍卖。拍卖的规则很简单，价高者得。今日的拍卖品可以在中心广场的告示牌上看到，不过一般来说玩家只能看到3个拍卖品，而到了实际拍卖时有可能出现隐藏的第4个拍卖品。当然玩家也可以把自己的东西拿出来拍卖。有一些物品只能在拍卖中获得，在此就不多说了。而对于现阶段的玩家来说，拍卖最重要的作用就是可以买到更好的装备。玩家得多留意一下告示牌，如果有高级装备就马上筹够钱去参加吧！但目前玩家没有拍卖会员证（AUCTION CARD），所以不能天天出席拍卖场。拍卖会员证将作为第4个拍卖品出现，起价21000元，多去参加几次拍卖，自然就会出现。参加拍卖次数达到一定程度，就会拿到费尔南多的誓约之贝。

莱昂把重要文件给了艾莉丝，托尼诺提出想看一个晚上，于是艾莉丝转手又把重要文件给了他。没想到当晚托尼诺竟然把重要文件卖给了阿米戈斯的竞争对手海渣！但当莱昂听说托尼诺此举是为了替父亲还债之后原谅了他。但乔安和希里奥却因为这件事情而显得意志消沉，他们决定退出阿米戈斯与海渣的竞争。

而现在埃连那边情况很不乐观，他被老板解雇了。因为要照顾身体每况愈下的姐姐，埃连现在手头上还压了两件任务不能完成，莱昂决定帮助埃连。一件任务是帮海滩上穿蓝色泳装的女人（WOMAN IN BLUE SWIMSUIT）寻找上等的粘土。装备上粘土制品探测声纳后，在西南边的鱼场很容易就找到了粘土（CLAY），这样莱昂就获得了6000元报酬和穿蓝色泳装的女人的誓约之贝。另外一件任务是帮坐在中心广场喷泉旁的老人找一台打字机。打字机在豪华游轮的第一层，把打字机交给老人之后，可以获得快船设计图（FAST BOAT PLANS）和老人的誓约之贝，这件任务就算完成了。

两件任务都完成了，埃连非常感谢莱昂的援手，他把自己的誓约之贝给了莱昂。然后埃连把自己从海渣的成员那边听来的消息告诉了莱昂，根据重要文件的显示，300年前失踪的海盗船（PIRATE SHIP）EDMUND号就沉没在瓦伦廷岛附近。不过和之前大家想象的不同，这艘船上并没有太多的财宝，但上面有一个传说中的秘宝。

快船造出来之后，冒险就更方便了，所以一定要先造出来。如果此前所有的设计图都已经完成的话，此时应该可以拿到工场头的誓约之贝。中心广场此时出现了一位收集家具的女性KAGUYA。

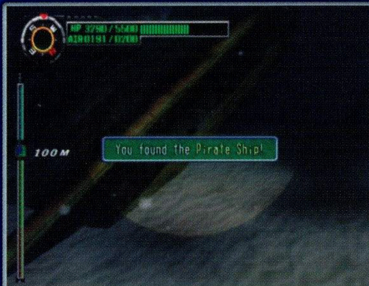


刚进入山坡村庄时，大家也许会发现画面左下方有一位和善的大叔（KINDLY MAN）正在卖地，不过他开的价格一点也不和善，简直就是在开玩笑。现在他的价格降下来了——20万！买下之后，就可以拿到家的设计图（HOUSE PLANS）和他的誓约之贝。把设计图交给工场之后，就可以建筑自己的家了，以后就不用去旅馆休息了。看起来这20万似乎花得有点冤，但有家之后才能修建自己的旅馆，所以一定要买。

如果此时还未从拍卖中买到新的装备的话，一定要买啊！另外拿的誓约之贝够多的话，可以从旧集市那位喜欢贝壳的老爷爷那里拿到附件ACCELERATOR，其作用为按住R2键可以将速度提高至1.5倍，是在潜水员大赛中取得好成绩的利器！

沉没的海盗船

听说当年海盗船沉没时，有部分人被岛上的居民救了上来，这些人隐藏了身分在岛上定居下来，现在岛上还有部分人就是他们的后裔。而天天在山坡村庄里晒太阳的那位老人原来就是海盗后裔，但老人对众人非常冷淡，他警告说海盗船上的秘宝并不能令你大发横财。但艾莉丝告诉老人，阿米戈斯并不是为了发财而寻找海盗船的，真正这么想的是海渣。或许对阿米戈斯的事迹也早有耳闻，老人沉默了。在孙女的百般说情之下，他交给莱昂一个花束要他放到镇魂之磐（REQUIEM FORT）里的祭坛上。很明显，这是一次试验。根据老人标明的位置，莱昂来到了镇魂之磐。这是一个巨大的水下洞窟，里面叉路很多，幸好并不复杂。莱昂很快就找到了祭坛，把花束放上去之后他拿到了海盗之证（PIRATE



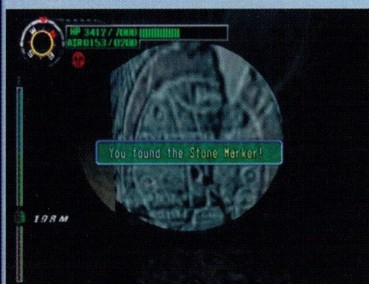
CREST)。

把海盗之证交给老人，老人终于对莱昂表示了认可。看到海盗之证，老人也沉浸在往事之中。原来老人名叫哈旺（HAVAN），20年前他曾经帮助一位外来的潜水员找到了海盗船上传说中的秘宝。但他发现这个秘宝是不能被打扰的，所以他没有对任何人说起个中详情。之后那位潜水员就回国与未婚妻成婚了，临走前他告诫哈旺，只能对自己信任的人说出这个秘密。当然老人并不知道，这位潜水员就是现在站在他面前的莱昂的父亲。之后老人就送给莱昂海盗船地图和他的誓约之贝。

根据老人的描述，海盗船沉没的地方在岛的东南，那里的洋流非常奇特。莱昂不负重望，找到了海盗船。不过探索海盗船的难度却相当大。首先玩家要在第6层找到游乐区的钥匙（PLAY AREA KEY）和台座之键（PEDESTAL KEY）。前者比较好找，后者则在一个隐藏房间的罐子里，隐藏房间的门被几个大箱子堵着，一定要小心观察。之后用游乐区的钥匙打开第5层锁着的门，然后放上台座之键，第6层原先不能打开的门就会打开，进入之后就能找到引导之宝玉（GUIDING GEM）。拿到引导之宝玉之后，突然船身震动起来，刚才进来的门关上了。莱昂用尽了方法也不能将其打开，他冷静地观察了一下周围，找到了一条新的道路。前进了一会儿，就看到了出口，不过脱出前多搬搬箱子，就能找到甲板区的钥匙（DECK AREA KEY）。

虽然成功从海盗船里脱出，但船上突然发生了不明原因的火灾。好不容易回到岸上，却发现在岛上到处都流传着“阿米戈斯输给了海渣”的小道消息，艾莉丝对此愤愤不平，但又无可奈何。来到海滩，莱昂和艾莉丝又看到了3个熟悉的身影：乔安、希里奥和托尼诺。原来，受到莱昂精神鼓舞的他们，在各自的亲人劝说之下，决心回到阿米戈斯。莱昂接过3人的誓约之贝，决心彻底弄清楚自己手上的那块引导之宝玉究竟有什么用。看到小伙子们重整旗鼓，祖柯也欣慰不已。他效仿岛上的风俗，把自己的誓约之贝给了莱昂。

山坡村庄的罗伯特（ROBERTO）开始收集各种武器，海盗船上的武器实在太多了，随便给他几个之后，就能拿到他的誓约之贝了，同时还能拿到石制品（STONE ELEMENT）探测声纳。



第二天，一艘全新的大船出现在众人面前。看到新的船只，众人又充满了雄心壮志。引导之玉暂时不明用途，海盗的秘宝可以暂时放上一放了。莱昂的出色表现，令大家几乎以为他是无所不能的了。托尼诺建议莱昂去寻找传说中大海的秘宝。这番话提醒了莱昂：自己来到加勒比海的目的就是为了找到传说中的石之碑。传说石之碑是上古时代流传下来的谜之神物，上面记载着大海秘宝。问过见多识广的哈旺老人后，莱昂才知道这是自海盗时代就有的传闻，但没有任何人找到过。老人交给他一张海盗的航海图，据说根据这张航海图就可以找到石之碑。老人告诉了莱昂关于月之碑的传闻，虽然只是一些只言片语的情报，但莱昂还是找到了月之碑。把月之碑的照片交给老人之后，老人根据上面的图案辨认出了很多重要信息。原来大海的秘宝在海底神殿（UNDERSEA SHRINE）。

装备屋又进了很多新装备，凑钱买齐吧！哈旺老人的孙女会要你找一面海盗旗（PIRATE FLAG），在海盗船第2层的船长室可以捡到。把海盗旗给她之后，就能获得她的誓约之贝，以及附件SUIT HOOD。

把海盗船第3层的断头台（GUILLOTINE）给旧集市上的诗人（POET WANNABE），可以获得诗人的誓约之贝。

如果拿到的誓约之贝够多的话，可以从爱贝壳的老爷爷那里拿到ONLY ONE BAG。顾名思义，装备上这个背囊之后就可以拿起任何东西，但一次只能装一个，超重的东西一定要用它才能拿起来。而给KAGUYA足够多的家具之后，可以从她那里拿到ULTIMATE BAG，这是游戏中最大的背囊了。此外从轮渡1层找到自动点唱机（JUKEBOX）后交给中心广场的墨西哥流浪乐团，可以拿到他们的誓约之贝；在拍卖中买到特莉丝的梳妆台（TELLIS DRESSER，只会作为第4个拍卖品出现），交给埃连的姐姐希尔维娅，会拿到她的誓约之贝；把超过5万千克的重物展示给女力士看，会获得“重力的征服者”（WEIGHTLIFTER）称号。

风平浪静



根据月之碑的情报，海底神殿的位置是在“海龙之嘴”。打开海盗的航海图一看，莱昂就明白大致位置了。绕着海底神殿转了一圈之后，莱昂终于找到了入口。海底神殿里有很多史前文明的遗物，令人大开眼界，不过似乎已经有人来过这里。正当莱昂准备继续前进时，整个神殿突然震动起来。艾莉丝告诉莱昂，原来是海渣的潜水艇沉没了。而此时大海好像发了疯似的，刮起了大风大浪。莱昂听从劝告返回了岛上。

此时海渣内部已经乱成了一锅粥，从岛上的黑衣男子那里得知，似乎是因为海渣利用潜水艇从海底神殿拿走了什么东西，结果使得大海发怒了。看来得去沉没的潜水艇（SUBMARINE）SOMBRA号看个究竟了。

潜水艇的构造就相当简单了。莱昂首先要到第3层去拉下一个操纵杆，这样第2层被锁着的门才能打开。在第2层的船长室里，莱昂看到了海渣从海底神殿拿走的东西——漂亮的蓝色宝石EREBOS。

海上的风浪越来越大，看来得把属于大海的东西还给大海。莱昂决定再去海底神殿一趟，把EREBOS放回原处，他也终于拿到了艾莉丝的誓约之贝。出发见过哈旺老人，他把自己珍藏了很久的极品装备SUPERME DRY SUIT和REBREATHER 10送给了莱昂。

旧集市上踢足球的小男孩想要一个机器人玩具（ROBOT TOY），这个玩具在潜水艇第1层的某张桌子下面可以找到，把玩具给他就能获得他的誓约之贝。

带上最强的装备再次来到海底神殿，首先在第1层找到红色宝石和蓝色宝石，并将其安置在正确的台座上，这样就能打开通往下一层的通道。当莱昂进入通道时，整个神殿再次震动起来。当震动平息之后，莱昂发现来路已经被堵住了。此时的莱昂已经做好了当年父亲的觉悟，而通话机中传来了朋友们的祝福，莱昂奋勇向前，在第5层的台座上把EREBOS放回了原处。随着莱昂的成功，大海又恢复了平静，而《蔚蓝依旧2》的故事也就告一段落了。

通关之后

通关之后玩家还可以继续进行游戏，而岛上的居民还会有各种各样新的委托等着玩家，而之前没有补完的收集要素可以继续进行，另外游戏也会追加很多新的要素。

史前古器物收集家LALAH



通关之后，在山坡村庄会出现一位专门收集史前古器物的商人LALAH。史前古器物全部都在海底神殿里。当玩家再次来到海底神殿之后，就会发现这里多了一条新路。这条路相当长，而且里面会遇到凶狠的鲨鱼，建议大家拿到最强装备之后再来冒险。

给LALAH5个史前古器物，就能获得她的誓约之贝；给LALAH10个史前古器物，就能拿到最强的脚蹼OMNI FINS；给LALAH15个史前古器物，就能拿到潜水服3-MINUTE SUIT；把全部的18个史前古器物交给LALAH，获得称号ARTIFACT MASTER。

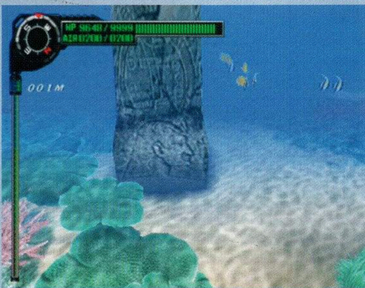
目标是瓦伦廷第一旅馆！

用ONLY ONE BAG+POWER GLOVES的组合，就能拿起游戏中最重的东西——渡船PESOLATA号第3层的大卡车。把大卡车展示给女力士看过后，她就会赠送你HOTEL PLANS。请工场按图设计，就能拥有自己的旅馆了！



有了旅馆之后，每天都会得到额外的收入，这笔收入与旅馆的人气有关。提高人气的方法是完成旅客的委托，只要与旅馆里的旅客对话，他就会要求你到海底去找某样东西。只要如期完成任务，人气就会上升。人气高到一定程度，会获得称号“EMPLOYER”，而某天当你回旅馆的时候，会收到一位旅客给你的潜水服——海豚衫（DOLPHIN SUIT），可以在777米的深度内保持体温。由于游戏中最深的地方也不会超过700米，所以有了海豚衫之后任何深度都不在话下了！

七海石之碑



莱昂的目的是找到7个石之碑，在攻略中只提到了月之碑。事实上玩家也可以在通关前找找其他几个石碑，但由于日之碑（SOLAR MARKER）出现在通关之后才能挑战的无底之井里，所以在通关之前是不可能找齐的。

在茫茫大海里找一个石碑的确不是一件易事，就算大家照着攻略中给出的地图也依然不是一件易事，在此祝大家好运。每找到一个碑，就可以在布利扎那里获得相应的称号，如找到月之碑就能获得“月之潜行者”（LUNAR DIVER）称号。找到全部的七个石之碑，就能获得最强称号EXPLORER。

无底之井



通关之后就会出现一个隐藏的“迷宫”。只要调查山坡村庄左上方的那口井，就可以选择是否进入。这口井的深度近700米，可以用深不可测来形容。不过如果你拥有海豚衫和无限氧气瓶的话，过关就只是时间问题了。（但井中偶尔会出现的有毒生物依然不可小视！）

这个井不但深，而且分支不少，所以有必要在此解说一番。首先往下潜，深度达125米时会出现一条岔路。不去管这条路，继续前进，到了240米时，玩家就会来到一个巨大洞窟内。此时仔细搜索地面的话，就会找到新的洞口。继续下潜，到了290米时又会出现岔路，依然无视。接下来是一段略有起伏的路，到了308米时又有了新的岔路，还是无视。如果选择岔路前进的话，你可以看到游戏中的最深之处，不过除此之外什么都没有；如果你选择正确的道路，接下来是一段漫长的、最深不会超过355米的道路，之后就开始上升。最后在244米和155米处还会有两条岔路，依然无视。最后来到30米处时，就可以游出水井了。



离开水井之后，美丽的水底世界又出现在我们面前。咦？这不是瓦伦廷岛周围的景色吗？难道又走错了？别慌，只要你打开地图一看，就会发现原来此刻身处地图右上方那块完全封闭的海域里，这就是传说中的圣域。而你的前方就是最难找到的一块石之碑：日之碑。

最强装备入手法

最强潜水服 海豚衫（DOLPHIN SUIT）：参见“目标是瓦伦廷第一旅馆！”

最强氧气瓶 无限氧气瓶（REBREATHER ∞）：下面有专文论述。

最强脚蹼 万物之蹼（OMNI FINS）：参见“史前古器物收集家LALAH”

最强背囊 无限背囊（Ultimate Bag）：为KAGUYA凑齐任意一种家具后取得

最强背囊改 ONLY ONE背囊（ONLY ONE Bag）：获得30个誓约之贝后与爱贝壳的老爷爷对话

全附件入手法

名称	作用	入手方法
Power Gloves	拿物品时损失的HP减半	向女力士展示超过3000千克的东西
Pro Regulator	氧气损耗速度减半	获得10个誓约之贝后与爱贝壳的老爷爷对话
Maximator	最大HP增加50%	完成娜娜母亲的委托时的战利品
Hyperspace	背囊容积增加50%	为J.J.凑齐任意一种艺术品后取得
Accelerator	按住R2键时速度提升50%	获得20个誓约之贝后与爱贝壳的老爷爷对话
Inertial Damper	减低游泳时的惯性	第2次打破潜水员大赛的记录后的奖品
Good Luck Charm	提高运气	为安德里亚凑齐任意一种药品后取得
Suit Hood	潜水服保温深度增加20米，且静止不动时加速恢复HP	完成哈旺孙女的委托的奖品
Full Power Light	照明效果加强	在打捞大赛中10次找到幸运道具
Magic Hand	拿取物品的距离变为1.5倍	通关之后在埃连的找硬币游戏中找到5个以上

最终兵器REBREATHER ∞入手法

要想获得氧气不减的“最终兵器”REBREATHER ∞，只能通过合成。下面我们来看看如何才能合成REBREATHER ∞吧！

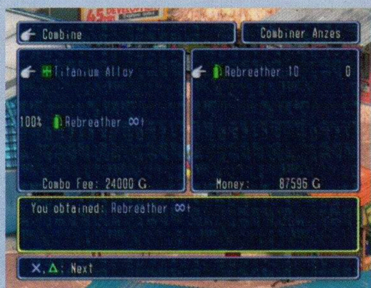
BERYL KNIFE + GABBRO = TITANIUM ORE (20%)
VANADIUM + TITANIUM ORE = TITANIUM ALLOY (100%)
TITANIUM ALLOY + REBREATHER 10 = REBREATHER ∞(100%)

除了REBREATHER 10是在通关前从哈旺老人那里拿到的之外，其他东西的入手方法还未介绍。下面就来分别解说一下。



VANADIUM是合成的关键，这个道具一定要通关之后才能拿到。通关之后去大水晶宫外，会遇到海盗的领袖帕斯夸里（Pasquale）。他原来也是海盗的后裔，所以才这么热衷于寻找传说中的秘宝。帕斯夸里会要你去潜水艇里找到她女儿的垂饰，有了他的帮忙，之前潜水艇上那个打不开的门就可以打开了。里面有一个皮箱，打开之后里面有垂饰、《合成指南》（COMBINATION MANUAL）和脚蹼LUXURY FINS。阅读《合成指南》，就可以得知VANADIUM的位置。带上石制品探测声纳去镇魂之磐，就能找到放有VANADIUM的箱子。

TITANIUM ORE可以在海中直接找到，但几率太低，需要极好的运气，所以不能指望。现在的关键就是BERYL KNIFE和GABBRO了。这两种东西其实也是量产型的，BERYL KNIFE在岛附近的木箱中有，GABBRO在岛东侧的石箱中有，而且几率不算太低。带上对应的声纳去搜寻吧！



最后要注意的是，合成公式后括号中的数字表示成功率，这也就是说，用BERYL KNIFE+GABBRO合成出TITANIUM ORE的几率只有20%，合成前一定要记得SAVE！不然就要重新找了。

全声纳列表

名称	作用	入手方法
METAL ELEMENT	探测金属制品	初期拥有
GLASS ELEMENT	探测玻璃制品	剧情必入手
WOOD ELEMENT	探测木制品	接受STAND MAN的委托
CLAY ELEMENT	探测粘土制品	第1次打破潜水员大赛的记录后的奖品
FISH CALL	吸引鱼类	在海洋生物图鉴中登录20种生物
FISH AWAY	驱赶鱼类	在海洋生物图鉴中登录40种生物
STONE ELEMENT	探测石制品	为罗伯特凑齐任意一种武器后取得

后记

这篇攻略终于结束了。如果不是篇幅有限，纱迦一定会放上全物品位置列表以及海洋生物图鉴补完方法的，不过……在此再次向大家推荐这款不可多得的好游戏。如果大家玩过二代觉得不错的话，还可以去找一代玩玩。一二两代比较起来画面差不多，但一代要难很多，而收集要素要略少一些。如果你玩过一二两代都觉得不错的话，那么就随我一起来祈祷三代尽快推出吧！



怪物猎人	Capcom	ACT
PS2 MONSTER HUNTER	2004年3月11日	日版
1人	110KB	6800日元
对应PS2网络适配器		

文 烤肉 编 阿迪

传说猎人的狩猎手册（OFFLINE专用）



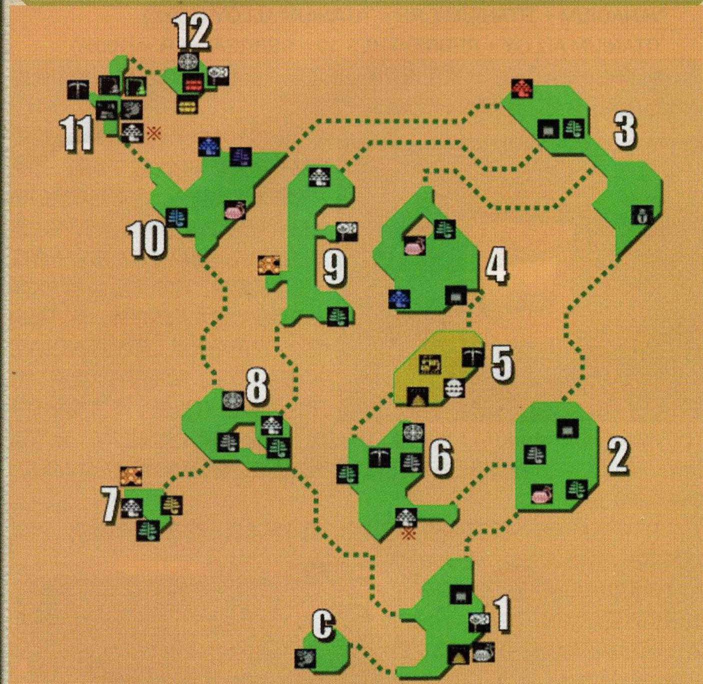
传说中的怪物猎人"卡普空"曾留下一本狩猎手册，里面记载了他毕生的猎人经验。长久以来，众多的猎人从中受益非浅，并获得巨大的荣誉。而你，作为一个猎人新丁，请仔细阅读以下的手册内容，沿着"卡普空"的足迹，努力成为新一代的传说吧！

先来了解一下这个世界的地理环境。在任务中如纯熟地运用地形与怪物周旋，可令你事半功倍哦！

森林

一开始便能前往的地域，这里的怪物都很温顺，但要小心蓝色速龙ランポス群，还有可怕的雄火龙リオレウス，尽量不要去惹它，不然你会陷入苦战的。





地区C

场所	方法	取得物品
	钓り	眠鱼 キレアジ ハリマグロ はじけイワシ 黄金鱼

地区1

场所	方法	取得物品
	采集	モンスターのフン 怪鸟の鳞
	采集	カラの实 はじけクルミ
	采集	ハリの实 カラの实
	虫网	にが虫 钓りバッタ 光虫 雷光虫 虫の死骸 钓りホタル

地区3

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	药草 ハリの实
	采集	虫の死骸 カラの实
	采集	特产キノコ ニトロダケ

地区4

场所	方法	取得物品
	采集	药草
	采集	アオキノコ はじけクルミ
	采集	カラの实 ハリの实
	采集	ペイントの实 カラの实

地区2

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实 ハリの实
	采集	ペイントの实 怪鸟の鳞
	采集	ツタの叶
	采集	药草

地区6

场所	方法	取得物品
	采集	クモの巣 虫の死骸
	采集	药草 ネンチャク草
	采掘	石ころ 铁矿石 大地の结晶 円盘石
	采集	特产キノコ
	采集	ツタの叶

地区7

场所	方法	取得物品
	采集	マタタビ
	采集	特产キノコ ニトロダケ
	采集	ハチミツ 虫の死骸
	采集	药草

地区8

场所	方法	取得物品
	采集	特产キノコ はじけクルミ
	采集	药草 ネンチャク草
	采集	ツタの叶 虫の死骸
	采集	クモの巣 虫の死骸

地区9

场所	方法	取得物品
	采集	特产キノコ 怪鸟の鳞
	采集	ハチミツ
	采集	药草 ネムリ草
	虫网	光虫 钓りホタル 虫の死骸 不死虫 雷光虫

地区5

场所	方法	取得物品
	采掘	砥石 铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石
	采集	なぞの骨 なぞの头骨 怪鸟の鳞
	采集	なぞの骨 棒状の骨 カラ骨【小】
	采集	モンスターのフン 怪鸟の鳞

地区10

场所	方法	取得物品
	采集	げどく草
	采集	ペイントの实
	采集	特产キノコ アオキノコ
	采集	ネムリ草 怪力の种

地区11

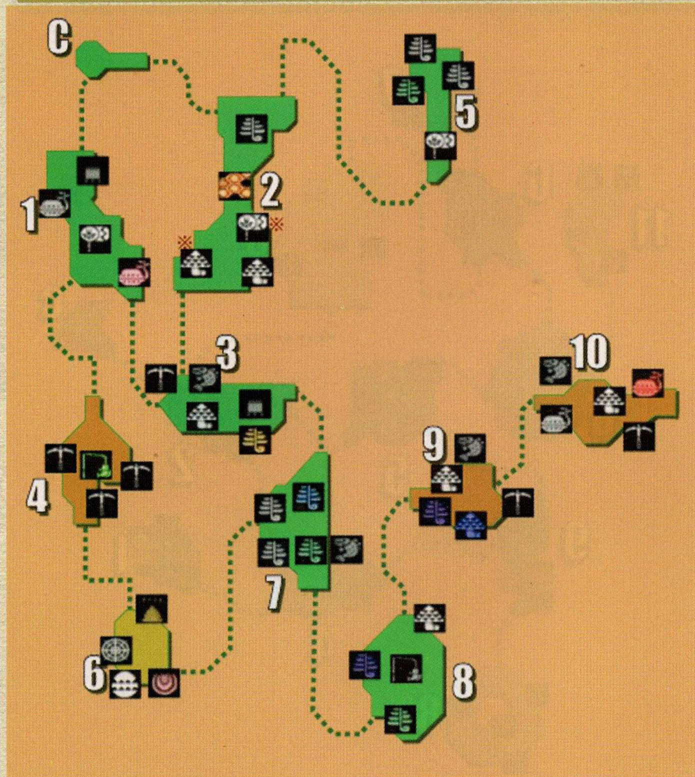
场所	方法	取得物品
	采集	砥石 石ころ
	采集	钓りミミズ
	采集	钓りバッタ 钓りカエル
	采集	特产キノコ
	采掘	石ころ 铁矿石 大地の结晶 円盘石
	钓り	眠鱼 キレアジ ハリマグロ サシミウオ ハレツアロワナ

地区12

场所	方法	取得物品
	采集	大タル 小タル なぞの头骨 なぞの骨
	采集	クモの巣 虫の死骸
	虫网	にが虫 光虫 雷光虫 虫の死骸 钓りバッタ 不死虫

ジャングル

热带雨林地带，周围都是茂密的亚热带植物，这里的怪物都具攻击性，要小心。



地区 1

场所	方法	取得物品
	采集	カラの実
	采集	はじけクルミ
	采集	ペイントの実
	虫网	釣りホタル
		不死虫
		雷光虫
		虫の死骸
		光虫

地区 2

场所	方法	取得物品
	采集	ツタの叶
	采集	ハチミツ
	采集	特产キノコ
		アオキノコ
	采集	特产キノコ
	虫网	光虫
		釣りバッタ
		虫の死骸
		にが虫

地区 5

场所	方法	取得物品
	采集	药草
		げどく草
	采集	ネンチャク草
	采集	ネンチャク草
	虫网	不死虫
		光虫
		雷光虫
		釣りホタル
		虫の死骸

地区 6

场所	方法	取得物品
	采集	クモの巣
		虫の死骸
	采集	カラ骨【小】
		棒状の骨
		なぞの骨
	采集	怪鸟の鳞
	采集	モンスターのフン

地区 7

场所	方法	取得物品
	采集	ツタの叶
	采集	ネンチャク草
	采集	药草
	采集	げどく草
	钓り	サシミウオ
		眠鱼
		ハリマグロ
		はじけイワシ
		黄金鱼

地区 8

场所	方法	取得物品
	采集	药草
	采集	ネムリ草
	采集	特产キノコ
		アオキノコ
	采集	釣りミミズ
		釣りカエル

地区 3

场所	方法	取得物品
	采集	カラの実
	采集	マタタビ
	采集	特产キノコ
		マヒダケ
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石
	钓り	ハリマグロ
		キレアジ
		サシミウオ
		はじけイワシ
		眠鱼

地区 4

场所	方法	取得物品
	采集	釣りミミズ
		釣りカエル
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石

地区 9

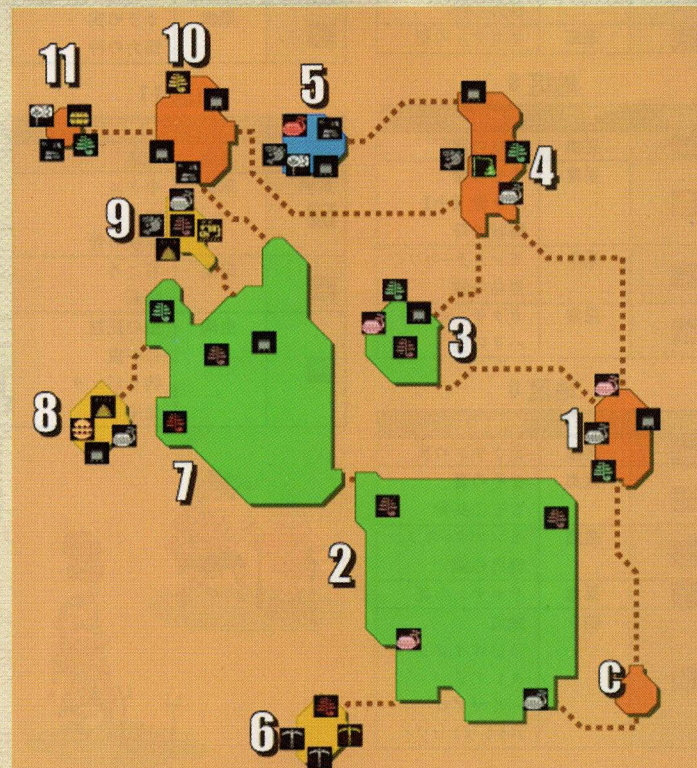
场所	方法	取得物品
	采集	特产キノコ
	采集	アオキノコ
	采集	ネムリ草
	采掘	砥石
		铁矿石
		大地の结晶
		マカライト矿石
		石ころ
		円盘石
	钓り	ハリマグロ
		ハレツアロワナ
		バクレツアロワナ
		キレアジ
		サシミウオ

地区 10

场所	方法	取得物品
	采集	龙杀しの实
	采集	特产キノコ
	采集	はじけクルミ
		龙杀しの实
	采掘	砥石
		铁矿石
		大地の结晶
		マカライト矿石
	钓り	ハリマグロ
		ハレツアロワナ
		バクレツアロワナ
		キレアジ

砂摸岩地

高温地带，如没有做好防御措施便很容易中暑。在沙地上行走要随时小心砂龙ガレオス的袭击，尤其是它们的首领，没有足够实力就千万不要贸然去挑战。而在阴凉地区休息时，也要注意黄色速龙ゲネポス群有没有注视着你。



地区1

场所	方法	取得物品
	采集	药草
		ネンチャク草
	采集	ハリの实
	采集	ペイントの实
	采集	カラの实

地区2

场所	方法	取得物品
	采集	ハリの实
	采集	サボテンの花
	采集	サボテンの花
	采集	ペイントの实

地区3

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
		怪力の种
	采集	药草
	采集	ペイントの实
	采集	サボテンの花

地区4

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	药草
	采集	ハリの实
	采集	钓りバッタ
		钓りカエル
	钓り	ハリマグロ
		はじけイワシ
		キレアジ
		黄金鱼

地区7

场所	方法	取得物品
	采集	火药草
	采集	药草
	采集	カラの实
		怪力の种
	采集	サボテンの花

地区8

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	なぞの骨
		カラ骨【小】
		棒状の骨
	采集	モンスターのフン
		怪鸟の鳞
	采集	カクサンの实
		ハリの实

地区9

场所	方法	取得物品
	采集	カクサンの实
	采集	なぞの骨
		なぞの头骨
	采集	モンスターのフン
		怪鸟の鳞
	采集	サボテンの花
	钓り	眠鱼
		はじけイワシ
		キレアジ
		ハリマグロ
		バクレツアロワナ

地区5

场所	方法	取得物品
	采集	怪力の种
		カラの实
	采集	カラの实
		カクサンの实
	采集	石ころ
		マンドラゴラ
	钓り	バクレツアロワナ
		キレアジ
		はじけイワシ
	虫网	光虫
		にが虫
		钓りバッタ
		虫の死骸
		雷光虫

地区6

场所	方法	取得物品
	采集	火药草
		ネンチャク草
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石
	采掘	石ころ
		铁矿石
		大地の结晶
		円盘石
	采掘	砥石
		铁矿石
		大地の结晶
		マカライト矿石

地区10

场所	方法	取得物品
	采集	石ころ
		砥石
	采集	カラの实
	采集	マタタビ
	采集	カラの实
		怪力の种

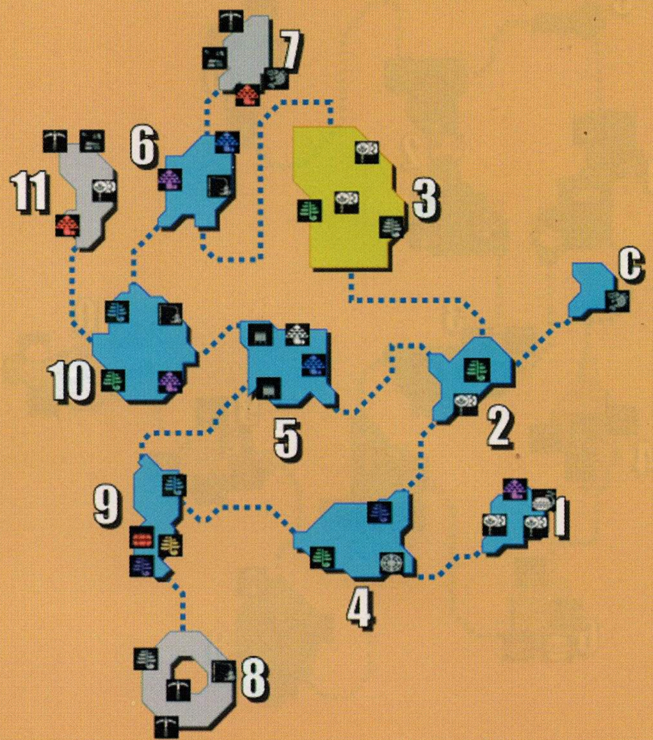
地区11

场所	方法	取得物品
	采集	药草
黄桶	采集	小タル
		大タル
		棒状の骨
	采集	石ころ
		砥石
	虫网	虫の死骸
		にが虫
		钓りバッタ
		光虫



沼地

达成"洞窟に潜む影"紧急任务出现条件后出现的地域，放眼遍地都是瘴气沼泽，雷龙フルフル藏身于此，打起精神吧！



地区C

场所	方法	取得物品
	钓り	ハレツアロワナ
		眠鱼
		はじけイワシ
		ハリマグロ
		キレアジ

地区1

场所	方法	取得物品
	采集	毒テングダケ
	采集	はじけクルミ
	虫网	光虫
		钓りバッタ
		にが虫
		虫の死骸
	虫网	不死虫
		钓りホタル
		虫の死骸
		雷光虫

地区2

场所	方法	取得物品
	采集	药草
		ネンチャク草
	虫网	光虫
		钓りホタル
		不死虫
		雷光虫
		虫の死骸

地区3

场所	方法	取得物品
	虫网	にが虫
		虫の死骸
		钓りバッタ
		雷光虫
		光虫
	虫网	虫の死骸
		钓りホタル
		雷光虫
		光虫
	采集	药草
	采集	ネンチャク草

地区4

场所	方法	取得物品
	采集	クモの巣
		虫の死骸
	采集	ネムリ草
		げどく草
	采集	ツタの叶

地区5

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	特产キノコ
	采集	アオキノコ
	采集	カラの实

地区6

场所	方法	取得物品
	采集	钓りミミズ
	采集	アオキノコ
	采集	毒テングダケ

地区7

场所	方法	取得物品
	采集	石ころ
	采集	ニトロダケ
	钓り	キレアジ ハリマグロ カクサンデメキン 黄金鱼
	采掘	砥石 铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石

地区8

场所	方法	取得物品
	采掘	石ころ 铁矿石 大地の结晶 円盘石
	采掘	石ころ 铁矿石 大地の结晶 円盘石
	采集	ネンチャク草
	采集	钓りミミズ

地区9

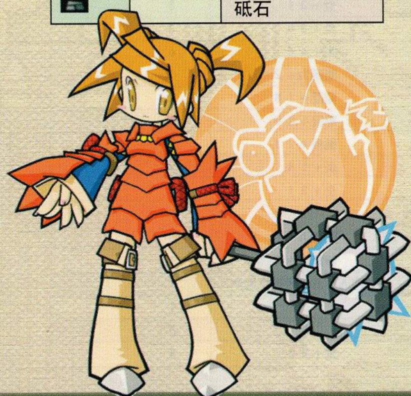
场所	方法	取得物品
	采集	げどく草
	采集	マタタビ 毒テングダケ
	采集	ネムリ草
	采集	大タル 小タル

地区10

场所	方法	取得物品
	采集	げどく草
	采集	毒テングダケ ニトロダケ
	采集	药草
	采集	钓りミミズ

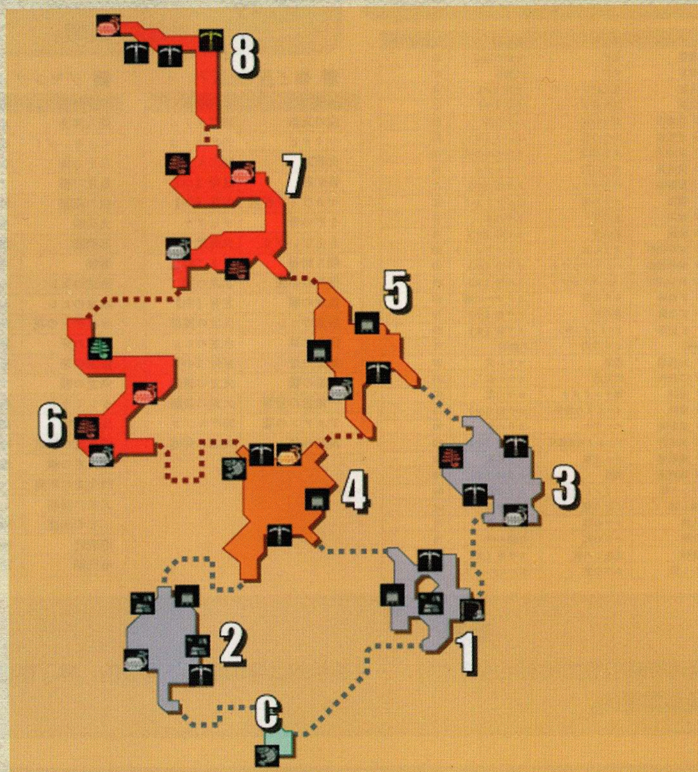
地区11

场所	方法	取得物品
	虫网	光虫 钓りホタル 不死虫 雷光虫
	采掘	铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石
	采集	ニトロダケ
	采集	石ころ 砥石



火山

炽热的岩石与火红岩浆交织而成的地域，周围都充满了危险，但对猎人来说，这是修炼的好地方，当你成功来到这里时，也就代表着成功已离你不远了。



地区C

场所	方法	取得物品
	钓り	キレアジ 眠鱼 はじけイワシ ハレツアロワナ 黄金鱼

地区1

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采掘	石ころ 砥石
	采集	钓りミミズ
	采集	石ころ

地区2

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	ハリの实
	采集	石ころ
	采集	石ころ
	采掘	石ころ 铁矿石 大地の结晶 円盘石

地区5

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	カラの实
	采集	ハリの实
	采掘	大地の结晶 円盘石 铁矿石

地区3

场所	方法	取得物品
	采集	ハリの实
	采集	火药草
	采掘	大地の结晶 マカライト矿石 砥石 铁矿石
	采掘	大地の结晶 マカライト矿石 砥石 铁矿石

地区4

场所	方法	取得物品
	采集	カラの实
	采集	忍耐の种 カラの实
	采掘	大地の结晶 マカライト矿石 砥石 铁矿石
	采掘	石ころ 铁矿石 円盘石
	钓り	キレアジ ハレツアロワナ

地区6

场所	方法	取得物品
	采集	药草
	采集	怪力の种
	采集	火药草 龙杀しの实
	采集	ハリの实

地区7

场所	方法	取得物品
	采集	怪力の种
	采集	火药草 龙杀しの实
	采集	ハリの实
	采集	火药草 龙杀しの实

地区8

场所	方法	取得物品
	采集	龙杀しの实
	采掘	砥石 大地の结晶 铁矿石 マカライト矿石
	采掘	砥石 さびた块 マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶
	采掘	砥石 大地の结晶 铁矿石 マカライト矿石

猎人经验谈

快速地赚取金钱

在游戏初期阶段，可在森林营地旁边的小湖钓黄金鱼，方法：先观察湖中有没有黄色的鱼影（黄金鱼），如没有的话就去地区1然后再回来，这样湖中鱼的种类就会改变。虽然该方法比较累，但黄金鱼的卖价是700元，一次任务中钓上5、6条就已经赚回了。

到了游戏中后期，玩家可以使用带毒属性的武器或装备毒弹攻击那些变异昆虫，因为这样可完整保留它们的尸体，其身上可割取素材卖价十分高，最重要的是不像钓鱼那么麻烦。

与达成任务无关的隐藏飞龙

四☆任务“特产キノコ搜索网！”中会出现ゲリョス。

四☆任务“ゲネポスたちの亲玉”中会出现ドスガレオス。

五☆任务“ゲネポス讨伐”和“大作战巨大昆虫、大发生！”中可在河边使用“钓りカエル”引出ガノトトス。

在任务中获知飞龙位置

喝下“千里眼の药”便可感知任务中的飞龙活动于哪个区域。

能切断其身体的飞龙

尻尾

リオレウス、リオレイア、モノブロス、ディアブロス、バサルモス、グラビモス

角

モノブロス、ディアブロス、グラビモス、ゲリョス

合成



对于一个猎人来说，合成是很重要而且是必须的。因为在野外要想生存下来，就要合理运用身边的各种素材合成各种道具来使用。

アイテム名	素材A	素材B	成功率（%）
回复药	药草	アオキノコ	95
回复药グレート	药草	ハチミツ	90
荣养剂	アオキノコ	不死虫	90
荣养剂グレート	不死虫	ハチミツ	75
解毒药	げどく草	アオキノコ	95
汉方药	サボテンの花	にが虫	90
秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65
いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55
增强剂	にが虫	ハチミツ	75
活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75
强走药	增强剂	生烧け肉	75
强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65
鬼人药	增强剂	怪力の种	65
鬼人药グレート	アルビノエキス	鬼人药	55
硬化药	增强剂	忍耐の种	65
硬化药グレート	アルビノエキス	硬化药	55
毒生肉	生肉	毒テングダケ	90
シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90
眠り生肉	生肉	ネムリ草	90
素材玉	ネンチャク草	石ころ	95
けむり玉	素材玉	ツタの叶	75
闪光玉	素材玉	光虫	75
こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75
ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95
爆药	火药草	ニトロダケ	95
小タル爆弹	火药草	小タル	90
大タル爆弹	爆药	大タル	75
音爆弹	爆药	鸣き袋	75
ネット	ツタの叶	クモの巢	90
落とし穴	ネット	トラップツール	65
抗菌石	にが虫	大地の结晶	75
生命の粉	不死虫	龙の牙	90
生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65

アイテム名	素材A	素材B	成功率（%）
回复笛	角笛	生命の粉尘	65
解毒笛	角笛	抗菌石	65
鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55
硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55
LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95
LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95
LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90
LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75
LV3 贯通弹	ハリマグロ	カラ骨【小】	75
LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90
LV2 散弹	龙の牙	カラの实	75
LV3 散弹	龙の牙	カラ骨【小】	75
LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90
LV2 彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラ骨【小】	90
LV3 彻甲榴弹	バレツアロワナ	カラ骨【大】	95
LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90
LV2 扩散弹	龙の爪	カラ骨【小】	75
LV3 扩散弹	カクサンデメキン	カラ骨【大】	95
円盘弹	カラの实	円盘石	75
LV1 回复弹	药草	カラの实	90
LV2 回复弹	回复药	カラの实	90
LV1 毒弹	毒テングダケ	カラの实	90
LV2 毒弹	イーオスの毒牙	カラ骨【小】	75
LV1 麻痹弹	マヒダケ	カラの实	90
LV2 麻痹弹	ゲネポスの麻痹牙	カラ骨【小】	90
LV1 睡眠弹	ネムリ草	カラの实	90
LV2 睡眠弹	眠鱼	カラ骨【小】	75
ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90
毒消し弹	げどく草	カラの实	90
鬼人弹	カラの实	怪力の种	75
硬化弹	カラの实	忍耐の种	75
灭龙弹	龙杀しの实	カラ骨【大】	75
こやし弹	カラの实	モンスターのフン	75

交换

据说在森林、ジャングル和沼地都居住着宝藏爷爷，他除了会教授你一些猎人的基本知识外，还会用一些高价品换取你身上的东西。可不要太贪心哦，要不宝藏爷爷可是会生气的哦。

■ 森と丘(地区7)

给予物品	获得物品
虫の死骸	特产キノコ
マタタビ	特产キノコ
火药草	特产キノコ
铁矿石	龙骨【小】
マカライト矿石	龙骨【中】
なぞの骨	マヒダケ
もえないゴミ	火药草
烧き肉券	たまご券
怪鸟の甲壳	水龙の鳞
鱼龙の颚	龙骨【中】
砂龙のヒレ	火龙の翼膜
怪鸟の耳	水龙のヒレ
角龙の牙	龙骨【中】
角龙の颚	火龙の翼膜
一角龙の背甲	火龙の骨髓
サボテンの花	特产キノコ
真红の角	火龙の骨髓

■ ジャングル（地区5）

给予物品	获得物品
烧き肉券	勇气の证
もえないゴミ	鸣き袋
なぞの骨	毒テングダケ
鱼龙の颚	アルビノエキス
虫の死骸	特产キノコ
火炎袋	鬼人药
麻痹袋	增强剂
毒袋	生命の粉
砂龙のヒレ	ねじれた角
水龙のヒレ	ねじれた角
サボテンの花	特产キノコ
角龙の牙	狂走エキス
鱼龙の牙	狂走エキス
角龙の颚	アルビノエキス
サシミウオ	特产キノコ
火龙の鳞	增强剂
雌火龙の翼爪	硬化药
雌火龙の鳞	增强剂
雌火龙の甲壳	マンドラゴラ
火龙の骨髓	いにしえの秘药
エビの小壳	硬化药グレート
睡眠袋	硬化药
电气袋	活力剂

■ 沼地（地区1）

给予物品	获得物品
アオキノコ	特产キノコ
ハチミツ	特产キノコ
虫の死骸	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ
なぞの骨	ネムリ草
龙骨【小】	铁矿石
火龙の翼爪	マカライト矿石
火龙の尻尾	マカライト矿石
龙骨【中】	マカライト矿石
雌火龙の翼爪	マカライト矿石
雌火龙の棘	マカライト矿石
怪鸟の耳	マカライト矿石
岩龙の甲壳	マカライト矿石
巨大なクチバシ	ライトクリスタル
火龙の骨髓	ライトクリスタル
火龙の翼	ライトクリスタル
烧き肉券	宝石券

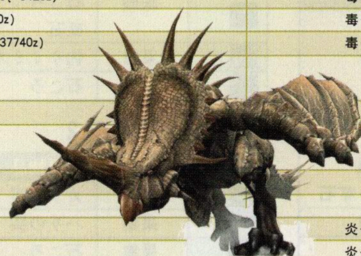


武器

作为一名出色的怪物猎人，除了拥有敏锐的触觉和出色的技术外，一件顺手的武器也是必不可少的。除了能显示出自己的地位外，在狩猎过程中发挥的效果才是最重要的。

片手剑

武器名	攻击力	入手方法	备注	珍稀度
ハンターナイフ	83	武具屋（840z） 生产（铁矿石×1、420z）	初期装备	1
└ハンターナイフ改	111	强化（铁矿石×1、660z）		1
├ハンターカリンガ	139	生产（マカライト矿石×1 铁矿石×10 大地の结晶×3、1140z） 强化（铁矿石×2 大地の结晶×1、1140z）		1
│└ハンターカリンガ改	167	强化（铁矿石×3 大地の结晶×3、1740z）		1
│└アサシンカリンガ	195	强化（铁矿石×4 大地の结晶×5、2460z）		1
│└ポイズンタバール	223	强化（龙骨【中】×4 ゴム质の皮×2 毒袋×2、12420z）	毒＋１８	3
│└ポイズンタバルジン	237	强化（龙骨【中】×6 ゴム质の皮×4 毒袋×4、39900z）	毒＋２２	3
└サーペントバイト	139	强化（龙骨【小】×3 ランポスの牙×4 ランポスの皮×5、1140z）		2
└サーペントバイト改	167	强化（龙骨【小】×6 ランポスの牙×6、1740z）		2
├ヴァイパーバイト	181	强化（龙骨【小】×3 ゲネポスの麻痹牙×15 ゲネポスの皮×5、4350z）	麻痹＋１８	3
│└ヴァイパーバイト改	195	强化（龙骨【中】×1 ゲネポスの麻痹牙×10 麻痹袋×2、4710z）	麻痹＋２２	3
│└デスパライズ	209	强化（ゲネポスの麻痹牙×5 麻痹袋×4 モンスターの体液×2、11940z）	麻痹＋２６	3
└ハイドラバイト	83	强化（龙骨【小】×3 イーオスの毒牙×15 イーオスの皮×5、9420z）	毒＋２０	3
└ハイドラバイト改	125	强化（龙骨【中】×1 イーオスの毒牙×10 毒袋×1、 9990z）	毒＋２８	3
└デッドリィポイズン	167	强化（イーオスの毒牙×5 毒袋×3 モンスターの体液×2、37740z）	毒＋３６	3
ボーンククリ	97	武具屋（1080z） 生产（龙骨【小】×2 、540z）		1
└ボーンククリ改	125	强化（龙骨【小】×1、540z）		1
├ボーンピック	153	生产（龙骨【中】×3 龙骨【小】×10、1380z） 强化（龙骨【小】×3 カラ骨【小】×5、1380z）		1
│└ボーンピック改	167	强化（龙骨【小】×6 カラ骨【小】×10、1740z）		1
│└ボーンネイル	181	强化（龙骨【小】×9 カラ骨【小】×15、2100z）		1
│├レッドサーベル	195	强化（火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1、3210z）	炎＋２４	2
││└レッドサーベル改	209	强化（火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1 火炎袋×2、5190z ）	炎＋２７	2
││└フレイムマロウ	223	强化（火龙の鳞×3 火龙の骨髓×1 火炎袋×3、12900z）	炎＋３１	3
││└イフリートマロウ	237	强化（火龙の鳞×6 火龙の骨髓×3 火炎袋×4 、 41340z）	炎＋３８	3
│└コロナ	167	强化（火龙の骨髓×5 火龙の甲壳×15 火炎袋×10、48000z）	炎＋４４ 防御力＋２	4
├スリープショテル	139	强化（水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×1、3390z）	睡眠＋１８	2
│└スリープショテル改	153	强化（水龙のヒレ×3 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×2、3630z）	睡眠＋２０	2
│└ガノフィンショテル	167	强化（水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×3、10740z）	睡眠＋２３	2
└クリムゾンクラブ	167	强化（真红の角×1 一角龙の甲壳×3、2490z）	炎＋１４	3
└モノブロスクラブ	195	强化（真红の角×1 一角龙の甲壳×3 火炎袋×1、3210z）	炎＋３１	3
ヒーローブレイド	251	紧急クエスト“リオレウスが出てくる”（☆５）成功后，与村长谈话， 接着便能在自己家的后院拔出这把英雄之剑。	防御力＋３	3
└マスターブレイド	279	强化（一流ハンターの证×1 勇气の证×1 モノブロスハート×1、48000z）	防御力＋３	3
凄くさびた小剑	41	生产※（さびた块×1、1000z）	※鉴定さびた块时随机生产	1
└さびた小剑	55	强化（大地の结晶×20、5000z）		1
└历战の剑	349	强化（大地の结晶×40、30000z）		3
└封龙剑“绝一门”	83	强化（大地の结晶×60、60000z）	龙＋５２	3



大剑

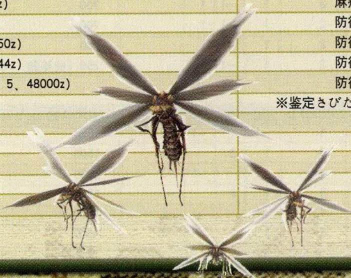




武器名	攻击力	入手方法	备注	珍稀度
アイアンソード	288	武具屋（2100z） 生产（铁矿石×3、1050z）		1
└アイアンソード改	336	强化（铁矿石×2、1350z）		1
├バスターソード	384	生产（マカライト矿石×3　铁矿石×20 大地の结晶×10、1650z） 强化（铁矿石×6 大地の结晶×2、1650z）		1
│└バスターソード改	432	强化（铁矿石×8 大地の结晶×3、2250z）		1
│　└バスターブレイド	480	强化（铁矿石×25 大地の结晶×10、2850z）		2
│　　├ブレイズブレイド	528	强化（铁矿石×10 マカライト矿石×5 大地の结晶×10、3450z）		2
│　　│└ブレイズブレイド改	576	强化（铁矿石×10 マカライト矿石×10 大地の结晶×10、4350z）		2
│　　│　├アッパーブレイズ	624	强化（マカライト矿石×7 雌火龙の翼爪×2 火龙の翼爪×4、5230z）	防御力＋1	2
│　　│　│└アッパーブレイズ改	720	强化（マカライト矿石×14 雌火龙の翼爪×4 火龙の翼爪×2、7950z）	防御力＋2	2
│　　│　└タクティクス	816	强化（火龙の翼爪×20 雌火龙の翼爪×20 鬼人药グレート×5、48000z）	防御力＋3	4
│　　└ディフェンダー	528	强化（铁矿石×10 円盘石×5、4650z）	防御力＋3	2
│　　　└ディフェンダー改	576	强化（铁矿石×15 円盘石×10 マカライト矿石×5、6750z）	防御力＋4	2
│　　　　└センチネル	672	强化（铁矿石×20 円盘石×15 マカライト×10、10950z）	防御力＋5	2
└铁刀	480	强化（铁矿石×10 大地の结晶×10、 2850z）		2
└铁刀“楔”	528	强化（マカライト矿石×7 大地の结晶×15、3450z）		2
└铁刀“神乐”	624	强化（マカライト矿石×14 大地の结晶×20、4350z）		2
└斩破刀	720	强化（マカライト矿石×35 大地の结晶×50 电气袋×5、48000z）	雷＋４６	4
ボーンブレイド	336	武具屋（2700z） 生产（龙骨【小】×3、1350z）		1
└ボーンブレイド改	432	强化（龙骨【小】×3、2250z）		1
├アギト	480	强化（鱼龙の颚×1 ランポスの牙×5、2850z）		1
│└アギト改	528	生产（鱼龙の颚×1 鱼龙の牙×4 龙骨【大】×1 マカライト矿石×1、2850ｚ） 强化（龙骨【中】×5 ランポスの牙×5、3450z）		1
│　└リュウノアギト	576	强化（龙骨【中】×7 鱼龙の牙×3、4350z）		1
│　　├ゴーレムブレイド	624	强化（龙骨【大】×2 龙の牙×5、5250z）		2
│　　│└ゴーレムブレイド改	672	强化（龙骨【大】×2 角龙の牙×1 モンスターの体液×1、6150z）		2
│　　│　├ヴァルキリーブレイド	720	强化（角龙の颚×1 モンスターの体液×2 雌火龙の鳞×2、7350z）		2
│　　│　│└ジークリンデ	816	强化（雌火龙の鳞×6 雌火龙の甲壳×3 鬼人药グレート×1、9750z）	防御力＋2	2
│　　│　└ジークムント	864	强化（真红の角×2 火龙の甲壳×10 モンスターの体液×5、48000z）	防御力＋1	4
│　　└レッドウィング	624	强化（火龙の鳞×5 火炎袋×1 火龙の翼爪×4、6600z）	炎＋３３	3
│　　　└炎剑リオレウス	672	强化（火龙の翼×1 火炎袋×1 火龙の翼爪×4、41250z）	炎＋４８	3
└蛇剑“苍蛇”	432	强化（ドスランポスの爪×2 龙骨【小】×5 ランポスの鳞×5、2250z）		2
└蛇剑“蛇蝎”	480	强化（ドスランポスの爪×3、龙骨【小】×10、ランポスの鳞×5、2850z）		2
└蛇剑“大蛇”	624	强化（ドスランポスの爪×4 龙骨【中】×2 ライトクリスタル×1、4350z）		2
骨	384	生产（棒状の骨×1、600z）		1
└大骨	576	强化（大地の结晶×1、750z）		1
凄くさびた大剑	240	生产※（さびた块×1、1000z）	※鉴定さびた块时随机生产'	1
└さびた大剑	288	强化（大地の结晶×20、5000z）		1
└历战の大剑	864	强化（大地の结晶×40、30000z）		3
└エンシェントプレート	912	强化（大地の结晶×60、60000z）		3

ハンマー

武器名	攻击力	入手方法	备注	珍稀度
アイアンハンマー	311	武具屋（2940z） 生产（铁矿石×3、1470z）		1
├アイアンハンマー改	363	强化（铁矿石×6、1890z）		1
│├ウォーハンマー	416	强化（铁矿石×8　円盘石×3、2310z）		1
││└ウォーハンマー改	467	强化（铁矿石×10 円盘石×6、3150z）		1
││　└ウォーメイス	519	强化（铁矿石×30 円盘石×9、3990z）		1
││　　└アイアンストライク	571	强化（铁矿石×20 マカライト矿石×10 円盘石×5、4830z）		1
││　　　└アイアンストライク改	623	强化（铁矿石×25 マカライト矿石×15 円盘石×10、6090z）		2
││　　　　└アイアンインパクト	727	强化（铁矿石×30 マカライト矿石×20 円盘石×15、8610z）		2
││　　　　　└アイアンインパクト改	831	强化（铁矿石×40 マカライト矿石×30 円盘石×20、11970z）		2
│└ボーンアクス	519	强化（龙骨【中】×3 龙骨【小】×3、3990z）		1
│　└ボーンアクス改	675	强化（龙骨【中】×2 龙骨【小】×6、7350z）		1
│　　└ブロードボーンアクス	831	强化（龙骨【大】×1 龙骨【中】×3 モンスターの体液×1、11970z）		1
└スパイクハンマー	519	强化（铁矿石×15 ハリの实×15 增强剂×5、4830z）		2
└スパイクハンマー改	571	强化（铁矿石×20 ハリの实×15 荣养剂グレート×5、4820z）		2
└シェルハンマー	675	强化（岩龙の甲壳×5 雌火龙の棘×9 マカライト矿石×5、8100z）	毒＋９	3
└グラビィトンハンマー	727	强化（岩龙の甲壳×10 雌火龙の棘×12 マカライト矿石×5、10860z）	毒＋１８	2
クリスタルロック	623	生产（宝石劵×1 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×5 铁矿石×10、6090z ）		2
└クリスタルノヴァ	675	强化（宝石劵×2 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×10、7350z）		2
ボーンハンマー	363	武具屋（3780z） 生产（龙骨【小】×4 、1890z）		1
└ボーンハンマー改	415	强化（龙骨【小】×5 、2310z）		1
├サイクロプスハンマー	467	生产（龙骨【大】×1 龙骨【中】×5 マカライト矿石×3、3150z） 强化（龙骨【中】×3 龙骨【小】×2、3150z）		1
│└サイクロプスハンマー改	519	强化（龙骨【中】×6 龙骨【小】×2、3990z）		1
│　└アトラスハンマー	570	强化（龙骨【中】×9 マカライト矿石×1、4830z）		1
│　　├スカルクラッシュ	623	强化（龙骨【大】×2 龙の牙×10、6090z）		2
│　　│└スカルクラッシュ改	675	强化（龙骨【大】×4 鱼龙の牙×4 モンスターの体液×2、7350z）		3
│　　│　└クックチン	727	强化（龙骨【大】×6 モンスターの体液×4 巨大なクチバシ×1、8610z）		2
│　　│　　└クックジョー	779	强化（龙骨【大】×8 角龙の牙×2 鬼人药グレート×1、10290z）		2
│　　└ジェイルハンマー	623	强化（マカライト矿石×4 雷光虫×3 ゴム质の皮×3、6840z）	麻痹＋１０	3
│　　　└ジェイルハンマー改	675	强化（マカライト矿石×8 雷光虫×5 电气袋×1、9600z）	麻痹＋１６	3
│　　　　└プリズンハンマー	727	强化（マカライト矿石×12 雷光虫×7 电气袋×2、10860z）	麻痹＋１９	3
│　　　　　└バインドキューブ	779	强化（マカライト矿石×30 雷光虫×30 电气袋×20、48000z）	麻痹＋２１	4
└ブロスハンマー	519	强化（龙骨【中】×10 角龙の尻尾×1 铁矿石×5、4590z）	防御力＋2	2
└ブロスハンマー改	675	强化（龙骨【中】× 10 角龙の尻尾×1 角龙の甲壳×2、8550z）	防御力＋3	2
└ブロステイル	779	强化（龙骨【大】× 5 角龙の尻尾×1 角龙の甲壳×2、10244z）	防御力＋4	2
└破锤シャッター	883	强化（角龙の尻尾× 10 角龙の甲壳× 20 鬼人药グレート× 5、48000z）	防御力＋5	4
凄くさびた槌	259	生产※（さびた块×1、1000z）	※鉴定さびた块时随机生产	1
└さびた槌	311	强化（大地の结晶×20、5000z）		1
└历战の锤	935	强化（大地の结晶×40、30000z）		3
└プレス・コア	1039	强化（大地の结晶×60、60000z）		3
骨块	416	生产（なぞの骨×10、840z）		1
└大骨块	623	强化（龙骨【小】×１、1050z）		1



ランス

武器名	攻击力	入手方法/锋利值	备注	珍稀度
アイアンランス	137	武具屋（1680z） 生产（铁矿石×3、840z）		1
└アイアンランス改	160	强化（铁矿石×2、1080z）		1
├ナイトランス	183	生产（マカライト矿石×2 铁矿石×20 大地の结晶×8 ランポスの鳞×5、1320z） 强化（铁矿石×5 大地の结晶×2 ランポスの皮×3、1320z）		1
└ナイトランス改	206	强化（铁矿石×10 大地の结晶×3 ランポスの鳞×3、1800z）		1
└ナイトスクウィード	229	强化（铁矿石×20 大地の结晶×15、2280）		1
└パラディンランス	275	强化（铁矿石×15 大地の结晶×5 マカライト矿石×4、3480z）		2
└パラディンランス改	321	强化（铁矿石×15 マカライト矿石×8 大地の结晶×5 4920z）		2
└ランパート	367	强化（铁矿石×20 マカライト矿石×10 勇气の证×1、7440z）	防御力＋2	2
└バベル	413	强化（铁矿石×30、マカライト矿石×20、ゲネポスの鳞×20、10440z）	防御力＋3	2
└ボーンジャベリン	183	强化（铁矿石×4 龙骨【小】×4、1320z）		2
└ボーンジャベリン改	229	强化（铁矿石×8 龙骨【小】×8、2280z）		2
└スパイクスピア	275	强化（マカライト矿石×3 龙骨【中】×1、3480）		2
ボーンランス	160	生产（龙骨【小】×2 铁矿石×1、1080z）		1
└ボーンランス改	183	强化（铁矿石×1 龙骨【小】×1、1320z）		1
├ロングホーン	206	强化（龙骨【中】×2、1800z） 生产（龙骨【大】×1龙骨【小】×10 マカライト矿石×2）		1
└ロングホーン改	229	强化（龙骨【中】×4、2280z）		1
└ロングタスク	252	强化（龙骨【中】×6、2760z）		1
├バーバリアンタスク	298	强化（龙骨【大】×2 マカライト矿石×5、4200z）		2
└バーバリアンタスク改	344	强化（龙骨【大】×2 モンスターの体液×2、5880z）		2
└バルバロイタスク	390	强化（龙骨【大】×7 イーオスの皮×15 モンスターの体液×6、7800z）		2
└オーガーランス	456	强化（龙骨【大】×10 イーオスの皮×20 鬼人药グレート×2、12120z）		2
└クリムゾンホーン	344	强化（真红の角×1 一角龙の背甲×1 マカライト矿石×5、8130z）	炎＋２１	3
└クリムゾンブロス	367	强化（火炎袋×3 真红の角×1 一角龙の背甲×2、15840z）	炎＋３１	3
└レッドテイル	206	强化（火龙の尻尾×1 火龙の甲壳×2 火炎袋×1、4050z）	炎＋２０	3
└レッドテイル改	229	强化（鬼人药×1 火龙の甲壳×4 火炎袋×2、11280z）	炎＋２６	3
└ヘルファイア	275	强化（火龙の骨髓×1 火龙の甲壳×6 鬼人药グレート×1、12480z）	炎＋３４	3
└プロミネンスピラー	321	强化（火龙の骨髓×5 火龙の尻尾×10 火炎袋×9、 48000z）	炎＋３４	4
アクアンスピア	229	生产（水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×4 マカライト矿石×5、3030z）	水＋１２	2
└アクアンスピア改	252	强化（水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×2 鬼人药×1、5010z）	水＋２３	2
シーブソングスピア	160	生产（水龙のヒレ×3 砂龙の鳞×4 睡眠袋×1 鬼人药×2、3330z）	睡眠＋１６	3
└レクイエムスピア	183	生产（水龙のヒレ×6 睡眠袋×2 鬼人药グレート×3、10320z）	睡眠＋２０	3
└ナイトメア	206	强化（水龙のヒレ×10 水龙の鳞×15 睡眠袋×5、48000z）	防御力＋3 睡眠＋２６	4
凄くさびた枪	68	生产※（さびた块×1、1000z）	※鉴定さびた块时随机生产	1
└さびた枪	114	强化（大地の结晶×20、5000z）		1
└历战の重枪	413	强化（大地の结晶×40、30000z）	防御力＋4	3
└アンドレイヤー	528	强化（大地の结晶×60、60000z）	防御力＋5	3



ライトボウガン

品名	RARE	攻	装弾速度	可以使用的弾丸	价格	素材
クロスボウガン	1	95	普通	通 12x 扩 xxx 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 x 睡 12 硬 x 散 xxx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ぺ o こ x 毒消 o	900	铁矿石 x4 龙骨【小】x2
クロスボウガン改	1	102	普通	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 1xx 圆盘 x 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ぺ o こ o 毒消 o	1200	マカライト矿石 x4 铁矿石 x10
ヴァルキリーファイア	3	108	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 xx 鬼 x 贯 12x 圆盘 x 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 xx ぺ o こ x 毒消 x	2500	雌火龙の鳞 x5 雌火龙の甲壳 x3 マカライト矿石 x5 爆药 x10
スパルタカスファイア	4	120	普通	通 123 扩 xxx 麻 12 鬼 o 贯 123 圆盘 x 睡 xx 硬 x 散 xxx 回 12 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ぺ o こ x 毒消 x	2500	火龙の甲壳 x3 火龙の鳞 x5 マカライト矿石 x5 爆药 x10
ショットボウガン・苍	2	108	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 xx 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 12x 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ぺ o こ o 毒消 o	1100	铁矿石 x6 龙骨【小】x3 ランポスの鳞 x6 ランポスの皮 x4
ショットボウガン・碧	3	108	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ぺ o こ o 毒消 o	1800	铁矿石 x8 龙骨【小】x4 ゲネポスの鳞 x8 ゲネポスの皮 x6
ショットボウガン・红	3	114	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ぺ o こ o 毒消 o	2400	铁矿石 x10 龙骨【小】x5 イーオスの鳞 x10 イーオスの皮 x8
デザートストーム	3	120	速い	通 123 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ぺ o こ o 毒消 o	2200	砂龙の鳞 x5 砂龙のヒレ x4 マカライト矿石 x5 铁矿石 x10
鬼ヶ岛	5	108	やや迟い	通 123 扩 123 麻 x2 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 x2 硬 o 散 1xx 回 x2 捕 o 灭 x 彻 123 毒 x2 ぺ o こ x 毒消 x	1000	さびた块 x1

ヘヴィボウガン

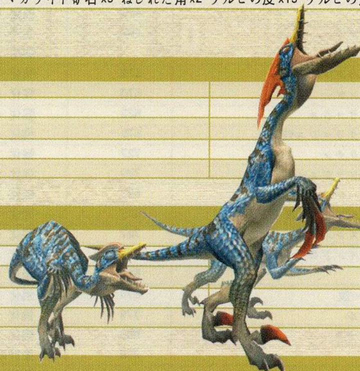
品名	RARE	攻	装弾速度	可以使用的弾丸	价格	素材
アルバレスト	1	156	やや迟い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ぺ o こ x 毒消 x	1400	铁矿石 x10 龙骨【小】x3
アルバレスト改	2	168	やや迟い	通 12x 扩 12x 麻 xx 鬼 x 贯 12x 圆盘 o 睡 12 硬 x 散 12x 回 xx 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ぺ o こ x 毒消 x	2000	マカライト矿石 x1 铁矿石 x15 龙骨【小】x10 カラ骨【小】x7
タンクメイジ	3	180	やや迟い	通 12x 扩 12x 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 o 睡 12 硬 x 散 123 回 xx 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ぺ o こ o 毒消 x	2800	ゴム质の皮 x10 マカライト矿石 x10
ラピッドキャスト	4	144	速い	通 123 扩 1xx 麻 1x 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 1x 硬 o 散 1xx 回 1x 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 1x ぺ o こ o 毒消 o	2600	マカライト矿石 x5 ねじれた角 x2 ケルビの皮 x15 ケルビの角 x2

レザーライト系 技能：なし

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
レザーライトヘルム	剑／ガ	1	1				300	铁矿石×1 ケルビの皮×1	1
レザーライトメイル	剑／ガ	1	1				300	铁矿石×1 ケルビの皮×1	1
レザーライトアーム	剑／ガ	1	1				300	铁矿石×1 ケルビの皮×1	1
レザーライトベルト	剑／ガ	1	1				300	铁矿石×1 ケルビの皮×1	1
グリーンジャージー	剑／ガ	1	1				150（武具屋：300）	铁矿石×1 ケルビの皮×1	1

チェーン系 技能：なし

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
チェーンヘルム	剑／ガ	2	1	−1	1		700	铁矿石×2 ケルビの皮×2	1
チェーンメイル	剑／ガ	2	1	−1	1		700	铁矿石×2 ケルビの皮×2	1
チェーンアーム	剑／ガ	2	1	−1	1		700	铁矿石×2 ケルビの皮×2	1
チェーンライトベルト	剑／ガ	2	1	−1	1		700	铁矿石×2 ケルビの皮×2	1
ブルージャージー	剑／ガ	2	1	−1	1		350（武具屋：700）	铁矿石×2 ケルビの皮×2	1



ハンター系 技能：なし

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ハンターヘルム	剑／ガ	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターキャップ	剑／ガ	3	1	2		−1	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターメイル	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターレジスト	ガ	3	1	2		−1	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターアーム	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターガード	ガ	3	1	2		−1	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ハンターフォールド	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターコート	ガ	3	1	2		−1	1500	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターグリーヴ	剑	4	−1		−1	−2	750（武具屋：1500）	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1
ハンターレギンス	ガ	3	1	2		−1	750（武具屋：1500）	铁矿石×3 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	1

バトル系

技能：胴/腕/腰　　剑：锋利值回复+25%　　ガ：装填速度+1

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
バトルヘルム	剑／ガ	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×3 砥石×5	2
バトルキャップ	剑／ガ	4	2			2	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 カラの实×20 カラ骨【小】×5	2
バトルメイル	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×3 砥石×5	2
バトルレジスト	ガ	4	2			2	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 カラの实×20 カラ骨【小】×5	2
バトルアーム	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×5 砥石×5	2
バトルガード	ガ	4	2			2	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 カラの实×20 カラ骨【小】×5	2
バトルフォールド	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×5 砥石×5	2
バトルコート	ガ	4	2			2	2025	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 カラの实×20 カラ骨【小】×5	2
バトルグリーヴ	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025（武具屋：4050）	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×3 砥石×5	2
バトルレギンス	ガ	4	2			2	2025（武具屋：4050）	怪鸟の鳞×3 铁矿石×5 大地の结晶×3 砥石×5	2

ボーン系

技能：胴/腕/足　　挑拔　　盗み无效　　はらへり半减

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ボーンヘルム	剑／ガ	6		−1		−1	1500	なぞの头骨×1 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンキャップ	剑／ガ	3	3		3		1500	なぞの头骨×1 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンメイル	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】×7 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンレジスト	ガ	3	3		3		1500	龙骨【小】×7 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンアーム	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】×5 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2 ランポスの鳞×1	2
ボーンガード	ガ	3	3		3		1500	龙骨【小】×5 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2 ランポスの鳞×1	2
ボーンフォールド	剑	6		−1		−1	1500	なぞの头骨×1 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンコート	剑／ガ	3	3		3		1500	モンスターの体液×1 ファンゴの毛皮×1 カラ骨【小】×7	2
ボーングリーヴ	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】×7 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2
ボーンレギンス	ガ	3	3		3		1500	龙骨【小】×7 ファンゴの毛皮×1 ケルビの皮×2	2

ランポス系

技能：胴/腕/足　　气绝无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ランポスヘルム	剑／ガ	6		−2	−1	−1	1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスキャップ	剑／ガ	3	3	−1			1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスメイル	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスレジスト	剑／ガ	3	3	−1			1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスアーム	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスガード	ガ	3	3	−1			1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスフォールド	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスコート	ガ	3	3	−1			1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスグリーヴ	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2
ランポスレギンス	ガ	3	3	−1			1500z	ランポスの鳞×3 铁矿石×2 ケルビの皮×1	2

ゲネポス系

技能：胴/腕/足　　麻痹无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ゲネポスヘルム	剑／ガ	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×4 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスキャップ	剑／ガ	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×4 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスメイル	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスレジスト	剑／ガ	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスアーム	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスガード	ガ	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスフォールド	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスコート	ガ	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスグリーヴ	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2
ゲネポスレギンス	ガ	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞×6 铁矿石×3 ファンゴの毛皮×2	2

イーオス系

技能：胴/腕/足　　毒无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
イーオスヘルム	剑／ガ	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスキャップ	剑／ガ	6		3	−1		3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスメイル	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスレジスト	剑／ガ	6		3	−1		3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスアーム	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスガード	ガ	6		3	−1		3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスフォールド	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスコート	ガ	6		3	−1		3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスグリーヴ	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2
イーオスレギンス	ガ	6		3	−1		3700	イーオスの鳞×9 铁矿石×6 龙骨【小】×10	2

ランゴ系

技能：胴/腕/腰/足　　睡眠无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ランゴヘルム	剑／ガ	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴキャップ	剑／ガ	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳×5 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴメイル	剑／ガ	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴレジスト	剑／ガ	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳×5 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴアーム	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴガード	ガ	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳×5 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴフォールド	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴコート	剑／ガ	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳×5 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴグリーヴ	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3
ランゴレギンス	ガ	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの羽×10 マカライト矿石×5 ゲネポスの皮×3	3

タロス系

技能：胴/腕/腰/足　毒无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
タロスヘルム	剣/ガ	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスキャップ	剣/ガ	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスメイル	剣	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスレジスト	ガ	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスアーム	剣	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスガード	ガ	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスフォールド	剣	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスコート	ガ	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスグリーヴ	剣	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3
タロスレギンス	ガ	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽×10 カンタロスの甲壳×5 マカライト矿石×3 モンスターの体液×1	3

ガレオス系

技能：胴/腕/足　ダメージ高速回复　睡眠半减

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ガレオスヘルム	剣/ガ	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×3	3
ガレオスキャップ	剣/ガ	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×3	3
ガレオスメイル	剣	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×3	3
ガレオスレジスト	ガ	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×3	3
ガレオスアーム	剣	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3
ガレオスガード	ガ	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3
ガレオスフォールド	剣	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3
ガレオスコート	ガ	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3
ガレオスグリーヴ	剣	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3
ガレオスレギンス	ガ	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞×5 砂龙のヒレ×1 マカライト矿石×2 铁矿石×5	3



スティール系

技能：なし

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
スティールメイル	剣	12	1	−1	1		5700	マカライト矿石×12 铁矿石×10	3
スティールアーム	剣	12	1	−1	1		5700	マカライト矿石×12 铁矿石×10	3
スティールベルト	剣	12	2	−1		1	5700	マカライト矿石×12 铁矿石×10	3



メタル系

技能：なし

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ダークメタルブーツ	剣/ガ	5		1	−1		6400（武具屋）		2
シルバーメタルブーツ	剣/ガ	9		−1	1		36000（武具屋）		2
ピンクメタルブーツ	剣/ガ	12	1		−1		54000（武具屋）		2

ハイメタ系

技能：胴/腕/腰/足　体力+10

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ハイメタヘルム	剣/ガ	9	−1		−1		2700	ライトクリスタル×1 マカライト矿石×4 铁矿石×3	3
ハイメタキャップ	剣/ガ	5		4		3	2700	ライトクリスタル×1 マカライト矿石×4 铁矿石×3	3
ハイメタメイル	剣/ガ	9	−1		−1		2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3
ハイメタレジスト	剣/ガ	5		4		3	2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3
ハイメタアーム	剣	9	−1		−1		2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3
ハイメタガード	ガ	5		4		3	2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3
ハイメタフォールド	剣	9	−1		−1		2700	マカライト矿石×7 铁矿石×5 ランポスの皮×5	3
ハイメタコート	ガ	5		4		3	2700	マカライト矿石×7 铁矿石×5 ランポスの皮×5	3
ハイメタグリーヴ	剣	9	−1		−1		2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3
ハイメタレギンス	ガ	5		4		3	2700	マカライト矿石×8 铁矿石×6 ランポスの皮×5	3

クック系

技能：胴/腕/腰　攻击力UP【小】

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
クックメイル	剣	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3
クックレジスト	ガ	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3
クックアーム	剣	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3
クックガード	ガ	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3
クックフォールド	剣	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3
クックコート	ガ	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞×5 怪鸟の甲壳×3 怪鸟の翼膜×1 龙骨【小】×3	3

ゲリョス系

技能：胴/腕/腰/足　解毒药广域化　体力+10

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ゲリョスヘルム	剣/ガ	11	−4				4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスキャップ	剣/ガ	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスメイル	剣	11	−4				4700	ゴム质の皮×5 抗菌石×1 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスレジスト	ガ	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮×5 抗菌石×1 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスアーム	剣	11	−4				4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×3	3
ゲリョスガード	ガ	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×3	3
ゲリョスフォールド	剣	11	−4				4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスコート	ガ	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスグリーヴ	剣	11	−4				4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3
ゲリョスレギンス	ガ	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮×4 抗菌石×2 ゲネポスの皮×5	3



フルフル系

技能：胴/腕/腰/足　ダメージ高速回复

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
フルフルヘルム	剣/ガ	12	−1		−1		5700	ブヨブヨした皮×3 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルキャップ	剣/ガ	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮×3 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルメイル	剣/ガ	12	−1		−1		5700	ブヨブヨした皮×4 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルレジスト	剣/ガ	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮×4 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルアーム	剣	12	−1		−1		5700	ブヨブヨした皮×4 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルガード	ガ	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮×4 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルフォールド	剣	12	−1		−1		5700	ブヨブヨした皮×4 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルコート	ガ	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮×3 铁矿石×16 モンスターの体液×2	3
フルフルグリーヴ	剣	12	−1		−1		5700	ブヨブヨした皮×4 モンスターの体液×2 铁矿石×16	3
フルフルレギンス	ガ	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮×4 モンスターの体液×2 铁矿石×16	3

ガノス系

技能：头/胴/腕/足　はらへり半减

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ガノスヘルム	剑／ガ	12	−2	−5	2	1	1900	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスキャップ	剑／ガ	7		−1	5	4	1900	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスメイル	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスレジスト	ガ	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスアーム	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスガード	ガ	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスグリーヴ	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3
ガノスレギンス	ガ	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞×3 モンスターの体液×1 砂龙の鳞×3 水龙のヒレ×1	3



キングロブスタ系

技能：头/胴/腕　寒さ无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
キングロブスタヘルム	剑／ガ	12	−1	−5	2	−1	10500	エビの小壳×1 マカライト矿石×4 ゲネポスの皮×2	3
キングロブスタシエル	剑	12	−1	−5	2	−1	5700	エビの小壳×1 マカライト矿石×4 ゲネポスの皮×2	3
キングロブスタスキン	ガ	7	1	−1	5	1	5700	エビの小壳×1 マカライト矿石×4 ゲネポスの皮×2	3
キングロブスタアーム	剑	12	−1	−5	2	−1	5700	エビの小壳×1 マカライト矿石×4 ゲネポスの皮×2	3
キングロブスタガード	ガ	7	1	−1	5	1	5700	エビの小壳×1 マカライト矿石×4 ゲネポスの皮×2	3

レイア系

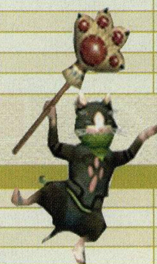
技能：胴/腕/足　挑拔　体力+20

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
レイアヘルム	剑／ガ	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 铁矿石×5	3
レイアキャップ	剑／ガ	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 铁矿石×5	3
レイアメイル	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞×4 雌火龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3
レイアレジスト	ガ	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞×4 雌火龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3
レイアアーム	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×3 マカライト矿石×3 铁矿石×5	3
レイアガード	ガ	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×3 マカライト矿石×3 铁矿石×5	3
レイアフォールド	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞×2 雌火龙の甲壳×4 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3
レイアコート	ガ	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞×2 雌火龙の甲壳×4 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3
レイアグリーヴ	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×3 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3
レイアレギンス	ガ	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞×3 雌火龙の甲壳×3 マカライト矿石×3 铁矿石×8	3

レウス系

技能：头/胴/腕/足　攻击力UP大　挑拔　龙耐性−10

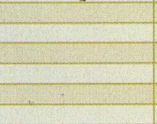
防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
レウスヘルム	剑／ガ	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の翼×1 火龙の鳞×4 マカライト矿石×3	3
レウスキャップ	剑／ガ	9	5			−1	10500	火龙の翼×1 火龙の鳞×4 マカライト矿石×3	3
レウスメイル	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳×3 火龙の鳞×5 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスレジスト	ガ	9	5			−1	10500	火龙の甲壳×3 火龙の鳞×5 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスアーム	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳×2 火龙の鳞×6 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスガード	ガ	9	5			−1	10500	火龙の尻尾×1 火龙の鳞×3 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスフォールド	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳×2 火龙の鳞×5 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスコート	ガ	9	5			−1	10500	火龙の甲壳×2 火龙の鳞×5 火龙の翼膜×1 マカライト矿石×2	3
レウスグリーヴ	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の鳞×6 火龙の甲壳×2 マカライト矿石×2 火龙の翼膜×1	3
レウスレギンス	ガ	9	5			−1	10500	火龙の鳞×6 火龙の甲壳×2 マカライト矿石×2 火龙の翼膜×1	3



グラビド系

技能：胴/腕/腰/足　体力+10

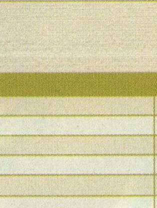
防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
グラビドヘルム	剑／ガ	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳×5 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドキャップ	剑／ガ	9		−1	3	3	10500	铠龙の甲壳×5 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドメイル	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳×6 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドレジスト	ガ	9		−1	3	3	10500	铠龙の甲壳×6 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドアーム	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳×6 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドガード	ガ	9		−1	3	3	10500	铠龙の甲壳×6 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドフォールド	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳×5 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドコート	ガ	9		−1	3	3	10500	铠龙の甲壳×5 龙骨【中】×5 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドグリーヴ	剑	15	−1	−2			10500	龙骨【中】×5 铠龙の甲壳×6 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3
グラビドレギンス	ガ	9		−1	3	3	10500	龙骨【中】×5 铠龙の甲壳×6 铁矿石×12 イーオスの皮×5	3



モノブロス系

技能：头/胴/腕　攻击UP大　麻痹无效　はらへり倍化

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
モノブロスヘルム	剑／ガ	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角×1 一角龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 イーオスの皮×5	3
モノブロスキャップ	剑／ガ	9	2	2	2	2	10500	真红の角×1 一角龙の甲壳×2 マカライト矿石×3 イーオスの皮×5	3
モノブロスメイル	剑	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角×2 一角龙の背甲×1 一角龙の甲壳×1 マカライト矿石×1	3
モノブロスレジスト	ガ	9	2	2	2	2	10500	真红の角×2 一角龙の背甲×1 一角龙の甲壳×1 マカライト矿石×1	3
モノブロスアーム	剑	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角×1 一角龙の背甲×1 一角龙の甲壳×2 マカライト矿石×2	3
モノブロスガード	ガ	9	2	2	2	2	10500	真红の角×1 一角龙の背甲×1 一角龙の甲壳×2 マカライト矿石×2	3



ディアブロ系

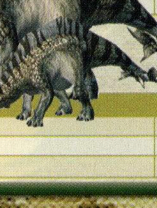
技能：头/胴/腕　风压无效

防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
ディアブロヘルム	剑／ガ	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角×1 角龙の甲壳×3 マカライト矿石×3	3
ディアブロキャップ	剑／ガ	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角×1 角龙の甲壳×3 マカライト矿石×3	3
ディアブロメイル	剑	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角×2 角龙の甲壳×2 龙骨【小】×20	3
ディアブロレジスト	ガ	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角×2 角龙の甲壳×2 龙骨【小】×20	3
ディアブロアーム	剑	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角×1 角龙の甲壳×3 龙骨【小】×20	3
ディアブロガード	ガ	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角×1 角龙の甲壳×3 龙骨【小】×20	3



ベルト系

技能：なし



防具名	装备	防御力	炎	雷	水	龙	生产价格	所需素材	珍稀度
スキンライトベルト	剑／ガ	1	−1	1	1	−1	400	ケルビの皮×2	1
ハイドベルト	剑／ガ	9		1	1	1	2700	火龙の翼膜×4	2
アイアンベルト	剑／ガ	2	2	−3	−2	1	800	铁矿石×2 ケルビの皮×1	





文 星夜

《星海3》&《星海3DC》合璧全书





星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX/tri-Ace	RPG
PS2 STAR OCEAN3 Till the End of Time DIRECTOR'S CUT	2004年1月22日	日版
1～2人	至少175KB	6800日元
对应PS2专用硬盘，对应16:9		推荐玩家年龄：全年龄

星之海洋3 直到时间的尽头	ENIX/tri-Ace	RPG
PS2 STAR OCEAN3 Till the End of Time	2003年2月27日	日版
1人	至少170KB	7800日元
对应PS2专用硬盘，对应16:9		推荐玩家年龄：全年龄

在今年年初的《星之海洋3 导演剪辑版》发售时，我们主要是以剧情小说＋深入研究为主，也受到一定的好评。但是也还有一些未玩过前作的玩家反应没有流程攻略，游戏难以进行下去。因此在这次的《PS2专辑2》中，我们将《SO3》和《SO3DC》放在一起来制作了这篇合璧全书！

这次的内容几乎包括了游戏的全部方面，在原有文章的基础上也增添了不少新的要素：对于共通的流程篇提示了两个版本的差异；在系统篇中增加了各角色的推荐CB连技；全新制作了人物篇的介绍和加入方法；迷宫篇中增加了非剧情迷宫地下水脉的介绍等等。比较遗憾的是由于版面限制，《SO3》的战斗收集列表以及分析这里就没有再放了，不过相信对大家也没有太大的影响。其余各篇基本都能通用于《SO3》和《SO3DC》，在不同之处也大多给予了说明，对于即将发售的美版应该也有一定的参考作用。

基础篇

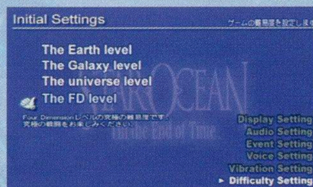
按键作用

键位	行走时	战斗时
○键	调查	小攻击
×键	慢速走动	大攻击
△键	打开菜单	打开战斗菜单
□键	调出バニッシュ物品	选择攻击对象（需要先设置）
L1	逆时针旋转方向	切换操作上一位同伴
R1	顺时针旋转方向	切换操作下一位同伴
L2	—	L2+方向为小跳
R2	切换地图显示	切换手动或者自动选择敌人
START	方向切换为标准	—
SELECT	—	—



游戏初始选择

1.画面比例选择，如果选16：9可以在战斗时显示更多的战场情况；如果要实现480p逐行扫描的效果，就得用D2端子输出，并且保证电视支持，这样按住△和×键开机就可以了。



2.声音选择，分别对应立体声、单声道、杜比5.1声道和耳塞。

3.剧情选择，第一项为可选择是否跳过，建议选择这项；第二项为不跳过。

4.语音选择，第一项为有语音和字幕，且可以自行按过去；第二项为只有字幕；第三项为只有语音；第四项为自动播放，这时候无须按键，会自动进行下去，但是不能按键加快速度，建议选择第一项。

5.震动选择，建议打开。

6.难度选择：第一项为地球（EASY）模式，第二项为银河（NORMAL）模式，第三项为宇宙（HARD）模式，第四项为FD模式。建议选择第二项，宇宙难度和FD难度初期是不可选的，只有达到一定的条件才能选择。

以上设置除了难度外都可以在游戏中随时更改。

人物篇

菲特

フェイト・ラインゴッド
Fate Linegod

种族	ヒューマン
武器	剑
性别	男
年龄	19岁
初期加入时Lv	1
移动速度	快
C.V.	保志总一朗



加入条件

作为主角，当然是一开始就在队伍中了。

星夜点评

菲特是相当好用的角色，移动快，普通攻击非常实用。远程×→近身×（或者近身○*2）是初期的基本战斗方式。在DC版中，由于浮空时间的变动和CancelBonus系统的加入，此时普通的连续技可增加为远程×→近身×→近身○*2→CB小必杀技→CB大必杀技→……另外在DC版中菲特还会习得部分攻击纹章术，使得战斗方式更加多样化，而ストレイヤー・ヴォイド和最强技イセリアル・ブラスト的改进也使得菲特继续成为大多数人的作战主力。

索菲亚

ソフィア・エスティード
Sophia Esteed

种族	ヒューマン
武器	纹章术
性别	女
年龄	17岁
初期加入时Lv	1
移动速度	慢
C.V.	夏本温子



加入条件

随剧情发展自动加入。

星夜点评



索菲亚是《SO3》中惟一的魔法型角色，她的复活魔法レイズデッド和全体回复魔法フェアリーライト对战斗的帮助是相当大的。不过加入的时间过迟，而加入时的等级1也会造成一些小麻烦呢！移动较慢，在获得隐藏迷宫的メテオスォーム之前不能作为攻击主力，但是在DC版中利用CB系统能够发挥重要作用。

苏芙蕾

スフレ・ロセッティ
Souffle Rossetti

种族	ベルベイズ
武器	バングル
性别	女
年龄	13岁
初期加入时Lv	1
移动速度	慢
C.V.	仓田雅世



加入条件

离开月球基地时会有是否让她加入的选择，选择"是"即可让她加入。注意如果选择了"否"，那她就再也不会加入了。

星夜点评



苏芙蕾的技相当特别，各种舞蹈有辅助或回复作用，能在战斗中回复MP的マジカル・ダンス更是非常实用。不过要想充分发挥这些技的作用，就要尽量提升熟练度了。另外苏芙蕾的近身×相当强力，当初我就是用这招轻松打倒最终BOSS路西法的。

克里夫

クリフ・フィッター

Cliff Fitter



种族	クラウストロ
武器	拳
性别	男
年龄	36 岁
初期加入时 Lv	2
移动速度	标准
C.V.	东地宏树

加入条件

自动加入

星夜点评



克里夫加入相当早，无论是普通攻击还是必杀技都相当实用，甚至可以一直到最后都可以作为作战主力！普通技方面，近身×→近身○*2是常用的招数之一，当然在DC版中可继续CB接必杀技。フラッシュチャリオット的连击数相当高，用来拿相应的战斗收集是个不错的选择；エリアル・レイド可同时攻击敌人的HP和MP，而且威力相当强大，是最好用的技之一。在DC版中这招虽然有所弱化，但是仍然相当强劲，再配合大幅强化的マックス・エクステンション，克里夫的实力有增无减。

奈露

ネル・ゼルファー

Nel Zelpher



种族	エリクール
武器	施术
性别	女
年龄	23 岁
初期加入时 Lv	3
移动速度	快
C.V.	浅川悠

加入条件

没有完成罗杰和阿鲁贝尔加入的相应情节的情况下，在剧情发展到第二次到カルサア修练场后自动加入。如果此时加入的是别的同伴，并且没有让苏芙蕾加入，那么从FD世界传送回来后，前去圣王都シランド与她对话她就会加入，注意要选择第二项。

星夜点评

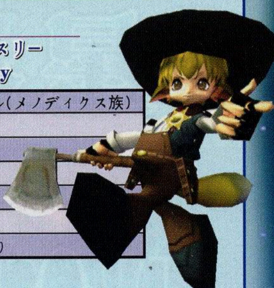


奈露的高人气部分来自于她的强劲实力，黑鹰旋一招足可包打天下！附加冻结效果的冻牙也是非常实用的招数。虽然在DC版中黑鹰旋大幅削弱，但是ヒーリング以及部分攻击纹章术的习得，镜面刹、封神醒雷破、里樱花炸光的全面强化反而使得她的实力更有提升，人气自然也高居不下。

罗杰

ロジャー・S・ハクスリー

Roger S Huxley



种族	エリクール(メノディクス族)
武器	斧
性别	男
年龄	12 岁
初期加入时 Lv	6
移动速度	慢
C.V.	まるたまり

加入条件

救回阿米娜之后，在水没都市サーフェリオ的十字路口遇到罗杰，同意之后，他会在到バンテーン舰击退前暂时加入。之后在两国在モーゼル古代遗迹会谈的途中，在水没都市サーフェリオ的民家里发生菲特维护罗杰的事件，这样在剧情发展到第二次到カルサア修练场后自动加入。注意如果同时满足了罗杰和阿鲁贝尔到カルサア修练场加入的条件，那么以谁的相应情节后发生为优先。如果没有在此时加入，并且没有让苏芙蕾加入，那么从FD世界传送回来后，前去水没都市サーフェリオ村长的家即可让他加入。

星夜点评

罗杰是个比较搞笑的角色，无论是初见时的多次态度变化还是在211社被女武神打飞都让人印象深刻。虽然体型小巧，可罗杰的攻击力非常强，必杀技也不缺少埋地雷（タレル・マイン）、放浮游炮（トライ・ファンネル）、召唤谜之物体（スター・フォール）之类的……总的来说不是太好用，而DC版大幅削弱究级技スター・フォール后更是如此。

玛莉娅

マリア・トレイター

Maria Traitor



种族	ヒューマン
武器	フェイズガン
性别	女
年龄	19 岁
初期加入时 Lv	20
移动速度	慢
C.V.	根谷美智子

加入条件

自动加入

星夜点评



玛莉娅是用枪来攻击的，因此以远程作战为主。普通技方面，远程对空的轻攻击为4连射，小跳中可远程轻攻击，这是她的特色之一。必杀技则是有“恶魔的技巧”之称的グラビティ・ビュレット作为主力，不过这招在DC版中被大幅削弱了……不过在DC版本中，玛莉娅拥有多种辅助纹章术，这不仅更合乎情节，也使得她的作用更加全面。另外バースト・エミッション威力大幅强化而成为攻略隐藏迷宫的主力之一，至于另一究级技レディエーション・デバイス，则需要提升熟练度以延长持续时间，这样才能充分发挥实力。

阿鲁贝尔

アルベル・ノックス

Albel Nox



种族	エリクール
武器	刀
性别	男
年龄	24 岁
初期加入时 Lv	24
移动速度	标准
C.V.	千叶一伸

加入条件

在アーリグリフ他加入后到完成ウルザ熔岩洞这一段时间内，去ペターニ街住宿就会发生事件，这时选择“そうでもない”。这样在剧情发展到第二次到カルサア修练场后自动加入。注意如果同时满足了罗杰和阿鲁贝尔到カルサア修练场加入的条件，那么以谁的相应情节后发生为优先。如果没有在此时加入，并且没有让苏芙蕾加入，那么从FD世界传送回来后，先和伯爵对话得知他的下落，然后再去ウルザ熔岩洞与他对话后成为同伴。

星夜点评

阿鲁贝尔的主要特色在于他的普通技，远程×为连续大攻击，且附带浮空效果；近身○为连续斩，不断按键的话直到GUTS槽消耗完之前都可以持续攻击，是打连击数的重要方法之一。必杀技方面以同时攻击HP、MP的吼龙破为主力，可惜这招在DC版也被削弱了……

米拉吉

ミラージュ・コースト

Mirage Coast



种族	クラウストロ
武器	拳
性别	女
年龄	27 岁
初期加入时 Lv	30
移动速度	标准
C.V.	筱原惠美

加入条件

剧情发展到惑星ストリーム崩坏后自动加入。

星夜点评

米拉吉的招数混合了克里夫的拳技和玛莉娅的腿技，以近身格斗为主要战斗方式。必杀技中有着エリアル・レイド、インフィニティ・アーツ、キャノン・ブレイズ等强力技能，注意インフィニティ・アーツ虽然和克里夫的名称一样，但是属性不同。另外キャノン・ブレイズ是相当强力的技，浮空后连续攻击，此时连续按键可以使得攻击持续，直到GUTS槽消耗完。



安德列

アドレー・ラーズバード

Adlai Lasbard



种族	エリクール
武器	刀&施术
性别	男
年龄	58 岁
初期加入时 Lv	18
移动速度	慢
C.V.	石冢运升

加入条件

ディオン和アミーナ再会后，前往シランド城谒见の间，离开时会遇到安德列，无论选择什么都会加入，但是和其他エリクール2号星的同伴一样，在离开エリクール2号星时脱队。然后在惑星ストリーム崩坏后前往サーフェリオの回廊，过桥时强制加入。

如果之前没有发生谒见の间加入的情节，那么前往FD世界后返回エリクール2号星，此时再前往シランド城谒见の间，即可让安德列加入，并且可以一直用到最后，推荐选择这样的加入方式。



星夜点评

DC版新加入的两个角色之一，虽然武器是日本刀，可攻击主力却是纹章术……相比索菲亚，在物理攻击技方面要强一些，但是在纹章术方面则略差，总的来说是个相对均衡的角色。究级技エモーション・トーレント属性会随机变化，画面也不一样，使用的时候需要注意。



系统篇

战斗系统

战斗向来是“《星之海洋》系列”的重点所在，在本作中除了将实时战斗系统进一步推进到完全 3D 化之外，还进行了大量的改进和创新。



1.遇敌方式由《SO2》的踩地雷式随机遇敌变成了地图可见式遇敌，个人认为这是更好的选择。同时与之相应的有大小地图的设定，按R2可以自由切换，对于这次的全部真实比例地图来说，随时查看整体位置是相当重要的。

2.这次的《星之海洋 3》中将攻击分为三类，小攻击（○键发动）、大攻击（×键）、GUTS 防御相互克制，对于不同的敌人要灵活运用各种攻击才能顺利获胜，注意由小攻击发动的必杀技也同样算小攻击性质，大攻击的必杀技也是一样。

3.MP 的作用在本作中被提升到和HP 同等重要的地位，MP 减为 0 时同样会战斗不能，相应的，敌我的攻击技中也有特意针对 MP 来造成伤害的。同时必杀技也不再是消耗 MP，而是改为消耗HP，特别是大攻击消耗是相当惊人的，因此在初期最好将攻击技能装备在轻攻击上，而将一些共同的辅助战斗技巧如 HP ダメージアップ、クリティカル装备在重攻击上。

4.GUTS 这次是作为实时战斗的基础，任何动作都需要消耗 GUTS 值，小攻击消耗得少，大攻击消耗得多，GUTS 防御更是只能到 100 才能发动。当 GUTS 值为 0 时就会暂时无法行动，不过只要什么都不干的话，GUTS 值就会快速自动回复，由此可衍生出多种战术。

5.这次还增加了向各方向（除了前方外）的快速移动，操作方法是按住L2之后用摇杆（或者方向键）来移动，同样熟练掌握之后无论是进攻还是防守都是相当有作用的。

6.这次战斗中不但可以使用物品、魔法，还可以按□键自由切换攻击对象（需要在CONFIG中设置或者先按R2切换），按△键调出的菜单中甚至还可以随时改动身上的装备和战术技能的设定！

7.按 L1 或者 R1 键便可以快速切换操作人员，比起前作可是个大进步呢！

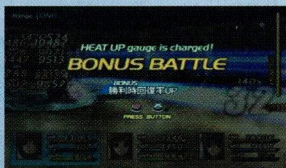
8.全新的 HIT UP 令战斗的紧张度和爽快感都上升了一个台阶！

HIT UP 解说

战斗中画面右侧的槽就是HIT UP 槽，当攻击敌人时这个槽就会增加，而增加的量会随着槽左侧所表示的RATE 变化而变化。RATE 越大，槽就越容易蓄起来；RATE 会随时间不断减少，当降为 0 时战斗中槽就不会再增加了。战斗开始时 RATE 会根据与敌人 LV 的差而变化，如果我方 LV 很高，那从最初开始 RATE 就是 0。

当槽变成 100%的状态，战斗就会变成“奖励战斗”。在“奖励战斗”中，如果受到敌人的会心攻击，槽就会降为 0；另外，在战斗中逃走的话槽也会降为 0；读取记录的时候槽也会变成 0（换言之 S/L 大法无效）。如果“奖励战斗”持续的话，CHAIN 数就会增加。奖励的内容最初只有一个，但 CHAIN 每增加 5 就会多一个奖品内容。当 CHAIN 数达到 15 时，就会处于同时得 4 个奖励的情况。奖励内容分为入手钱 2 倍、入手经验值 3 倍、道具入手概率 UP、胜利时回复率 UP4 种。同时随着 chain 数的增加也逐渐会记录到战斗收集中，从最初的 3 到 10、20、30，最高甚至会记录chain500……需要注意，获得的奖励并不是随机的，而是看获得奖励时的最后一击，我们可以自由调节初次获得的奖励！

获得奖励的最后一击	奖励
小攻击	经验值 3 倍
大攻击	金钱 2 倍
必杀技	回复 UP
纹章术	物品入手 UP



技巧简介

战斗技巧（バトルスキル）

直接在战斗中发挥作用的技巧，通过LV UP 习得。此外本作中纹章术比较例外，除了索菲娅是升级之后自动学到的，其他同伴想使用就得靠物品“スキルブック「サポートスペル」”和“スキルブック[アタックスペル]”来学习。不过这些都是低级的纹章术，因此索菲娅虽然加入得晚，作用却还是很大的。在DC 版中菲特、奈露、玛莉娅会随着等级的提升习得部分纹章术，而新加入的安德列则几乎会使用全部的纹章术。

战斗技巧都有熟练度，随着使用次数的增加，熟练度也不断增加和升级，威力和效果也随之提升。和前作不同，本作中发动战斗技巧不是专用的L1 之类的键，而是长按攻击键（○或者×）再放开就会发动，而且很多战斗技巧发动后再不断按键还可以进一步追加攻击！初上手会有些不习惯，不过很快就会乐在其中了。

状态技巧（ステータススキル）

状态技巧是对角色成长起间接作用的技巧，通过角色升级时入手的SP来进行分配从而升级，一般来说到了 LV90 左右就会全部加满的。

战略技巧（タクティカルスキル）

战略技巧是战斗中才发挥威力的技巧，多数起辅助作用。战略技巧通过LV UP 与特殊道具两种途径习得，具体情况请参考后面的深度分析中的内容。

CB 系统

キャンセルボーナス（cancel bonus）是《SO3DC》引进的全新系统，而这会对整个游戏的战斗系统造成重大影响，因此我们将它单独列出来进行讲解。

所谓キャンセルボーナス，简单地说，就是利用必杀技来取消之前的攻击，这样就会形成 combo，同时会有相应的伤害加成。具体如下：

通常	2COMBO	3COMBO	4COMBO	5COMBO	5COMBO 以上
100%	175%	200%	250%	300%	300%

可见对于伤害值的提升效果是相当明显的，不过需要注意不是随便用必杀技就可以取消的，而是有一定的要求。基本 combo 方式为小攻击→小必杀技→大必杀技→小必杀技→大必杀技→……，也可以直接由必杀技来开始 combo。



有了这一系统后，普通技和必杀技的接续以及GUTS 的相关调整就成为战斗的重要部分。例如菲特常用的L大攻击→浮空后大攻击→小攻击（2hit）→小必杀技→大必杀技，有了这一系统后，战斗的流畅度和爽快度都明显提升，而如何组成连续技也成为重要的研究内容。另外苏芙蕾的一些回复效果的技也是可以用来组成 combo 的，同样会提升其回复效果。

推荐 CB

这里推荐一些常用的CB 连技，当然，バーサーク是必须要打开的。以下内容中 S 为近距离；L 为远距离；○为小攻击；×为大攻击。

共通

1.○→チャージ（○）→チャージ（×）→

2.○→チャージ（○）→エリアル（×）→（对空用）

菲特

1.×（L）→浮空后×→○○→リフレクト・ストライフ→イセリアル・ブラスト→

2.×（L）→浮空后×→○○→チャージ→ショットガン・ボルト→

3.×（L）→浮空后×→○○→リフレクト・ストライフ→ストレイヤー・ヴォイド→

4.×（L）→浮空后×→○○→ヴァーティカル・エアレイド→イセリアル・ブラスト→

索菲亚

1.○→アイスニードル→レイ→

2.○（L）→サンダーフレア→サンダーストラック→，推荐用手动模式

3.○（L）→ファイアボルト→メテオスォーム→，推荐用手动模式

苏芙蕾

1.○→パパパ・スプラッシュ→パパパ・スプラッシュ→

2.○→パパパ・スプラッシュ→マジカル・ダンス→

3.○→フローズン・ダガー→ドリーム・コンボ→

4.○→シャイニング・ダンス→プリズミック・ダンス→

克里夫

1.○→チャージ→マイト・ハンマー→

2.○→エリアル・レイド→エリアル・レイド→

3.○→エリアル・レイド→フラッシュチャリオット→

4.○→エリアル・レイド（或フラッシュチャリオット）→インフィニティ・アーツ→

5.○（L)→マックス・エクステンション（L○）→マックス・エクステンション（×L）→，推荐用全手动模式

奈露



1.○→チャージ→冻牙→

2.○→冻牙→镜面刹→

3.○（L）→黑鹰旋→黑鹰旋→，推荐全手动模式

4.○→镜面刹→里樱花炸光→

5.○（L）→黑鹰旋→里樱花炸光→

罗杰

1.○（L）→エクス・アーム→スター・フォール→，推荐全手动模式

2.○→ヒート・ウィップ→タレル・マイン

玛莉娅

1.○（L）→エイミング・デバイス→バースト・エミッション→，推荐全手动模式，否则改成近身攻击。

2.○（L）→グラビティ・ビュレット→グラビティ・ビュレット→，推荐全手动模式

3.○（L）→プルート・ホーン→バースト・エミッション→，推荐全手动模式

4.○→トライデント・アーツ→レディエーション・デバイス→

5.○→クレッセント・ローカス→レディエーション・デバイス→

阿鲁贝尔

1.○（S，多次）→冲裂破→魔光闪→

2.○（S，多次）→空破斩→刚魔掌→

3.○（L）→冲裂破→吼龙破→，推荐全手动模式

4.○（L）→冲裂破→无限・空破斩→，推荐全手动模式

5.○（L）→冲裂破→无限・双破斩→，推荐全手动模式

米拉吉

1.○→チャージ→マイト・ハンマー→

2.○→エリアル・レイド→エリアル・レイド→

3.○→アクロバット・ローカス→エリアル→

4.○→エリアル・レイド→インフィニティ・アーツ→

5.○→インフィニティ・アーツ→キャノン・ブレイズ→

安德列

1.○→アイスニードル→レイ→

2.○（L）→サンダーフレア→サンダーストラック→，推荐全手动模式

3.○（L）→ファイアボルト→グレムリンレアー→，推荐全手动模式

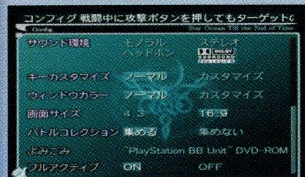
4.○→スピキュール→エモーション・トーレント→

全手动模式

"全手动模式（フルアクティブモード）"的出现条件相当苛刻，要求战斗收集达到95%（285个）以上才会出现！这就使得很多玩家无法体会其特色，不能不说是个遗憾。这里就来简单介绍这一模式的启用与特色。

在战斗收集达到95%之后，回到标题画面，查看战斗收集，出现"フルアクティブモード"字样后回标题画面重新开始新游戏（必须！-_-），这样在进入游戏后设置菜单画面中就多了一个是否打开全手动模式的选项，在以后也可以随时开关。

不过初次打开全手动模式时，可能会相当不适应的。所谓全手动模式，简单说，就是无论是普通攻击还是必杀技，发动攻击时不会像普通模式那样自动跑到合适的距离再攻击，而是当作敌人就在攻击范围内而直接攻击，这样开始时经常会砍空……也就是说，攻击之前自己得自行调节好距离和方向，这样才能发挥招数的作用，这也是"全手动"的含义。



这样说起来，是不是这个模式没什么作用呢？当然不是，特别是在《SO3DC》中。原因就在于新加入的CB系统，因为CB系统最高combo是用小攻击来发动的，那么对于索菲亚来说，全手动模式下大可以站在角落，然后一心"远程小攻击→ファイアボルト（装在远程小必杀技上）→サンダーストラック（装在远程大必杀技上）→ファイアボルト→サンダーストラック……"，效果相当明显哦！另外一些发动时有些距离的必杀技，例如飒龙破、バーストエミッション、イセリアル・ブラスト、黑鹰旋、マックス・エクステンション等都可以使用全手动模式来使得战斗方式更多样化。由于全手动模式可以随时在设置中开关，因此玩家大可以自行选择自己所需要的。需要补充的是，全手动模式打开后只对自己操作的人员有作用，而对其他战斗的同伴是无效的。

《SO3DC》战斗系统深度解析

1.GUTS

《SO3DC》的战斗系统和《SO3》相比并没有太大的变化，仍然是以小攻击→大攻击→GUTS防御→小攻击这样的循环相克为核心。但是由于本作加入了CancelBonus系统，使得GUTS的重要性大为提高，因此对于会影响GUTS的各项要素我们都需要熟练掌握。顺便说一下，宇宙难度以下（含宇宙难度）敌人的GUTS槽会有显示，而FD难度下则是没有显示的。

攻击

首先在于攻击方面，移动或者因为距离不正确而在攻击前自动跑到合适位置，这样都会使得GUTS-1，虽然平常并不算什么，但是直接就会使得移动时GUTS不可能为100%，从而无法发动GUTS防御。普通攻击的招式因人而异，消耗的GUTS值也大不相同。需要指出的是，普通攻击并不是只有大小远近组合的4种情况，还会有很多特殊情形。例如敌人在空中时，菲特的S（近距离）大攻击就是类似脚刀的对空技；索菲亚近距离敌人极近时小攻击不是普通的扔回旋杖，而是打高尔夫球式的浮空攻击；玛莉娅的L（远距离）小攻击对空为4连发；奈露的L大攻击发动后，如果周围有其他敌人，按键能发动追加攻击等等，这些都需要了解并掌握。

技能

其次，在技能方面，战斗技能（Battle、Skill）都有固定的GUTS值，要想熟练使用CancelBonus系统，就得事先在技能设置方面多做考虑。另外利用物品学会的技能GUTSエクステンド，其效果为GUTS有一定几率瞬间回复到MAX，注意这个技能纹章系的索菲亚和安德烈是不能学的。ドレイン会使得一定几率敌人的GUTS大幅度低下，但是这个技和スタミナアップ（GUTS的减少值降低30%，效果随时发生）都是主要在普通攻击发动的，因此实用价值要打个折扣。至于会使得GUTS消费3倍的修行，还是只用来专门练级吧！

战略技能（Tactics、Skill）中直接和GUTS相关的有狂战士（バーサーク）和カウンターオーラ，尤其是前者，可以说是技能中最重要的能力之一。它不仅有1.3倍伤害，还有GUTS消费减半的作用，对于强力技的发动和CancelBonus组合来说是至关重要的。虽然还附有防御-30%的负面效果，不过也只对普通难度下利用防御力超过芙蕾等BOSS的攻击力而不受伤胜利这样的战术有影响，比起《SO3》中的"防御-80%"来说已经是大大改善了。

装备

此外在装备上也有部分饰品会影响GUTS消费，例如エナジーリング两次强化后效果为"GUTS消费-3"，而3A纹章或者祝·优胜トロフィー等也附带有"GUTS消费-2"的能力。这些附加效果可以叠加，但是最多只能到GUTS消费-4，另外所有的动作最少都要GUTS消费1，即使是被饰品减到0了。

当然也有装备是使得GUTS消费增加的……巨人指轮（アトラスリング）虽然这次去掉了"全员移动速度-50%"这个无法消除的负面效果，新加上的"防御力1/2"也可以顺利去除，但是"GUTS消费3倍"因为有了CancelBonus系统而对战斗的负面影响大为增加……一般建议中期将巨人指环强化到"ATK×2　GUTS消费×2"，再配合GUTS消费减半的バーサーク，还是能够充分发挥作用的。至于后期，轻易就能合成9999的攻击力，巨人指环登场的机会已经没有多少了。

敌人

实际战斗中敌方也有对我方的GUTS值有一定影响。如果被敌方大攻击破去GUTS防御，会导致GUTS降为50%；即使没有GUTS防御，也会使得受到攻击的人员GUTS减半。需要提醒的是，纹章术攻击是无法GUTS防御的，而且一般多段攻击的纹章术（例如サンダーストラック）途中会有一次或多次类似大攻击的破防和减GUTS效果。相反，如果是小攻击被敌方GUTS防御了，那么我方的GUTS会显著减少，多段攻击被连续GUTS连续防御更会使得GUTS很快就降到0，直接影响到后续攻击甚至被敌方的カウンターオーラ所重创。另外如果消灭敌人会使得GUTS大幅回升，可适当加以利用。

需要特别注意的是，即使敌方的GUTS并没满而无法发动GUTS防御，但是小攻击时对方的GUTS仍然在不断回升，因此连续的小攻击很容易到后来就变成被敌方连续防御了，对于后来反击威力相当强大的敌人（例如芙蕾等神族BOSS），一定要小心这点。

2.技能

战斗技能（バトルスキル）



这是需要事先设置好才能在战斗中发挥作用的技能，可大致分为两类：需要消费GUTS来主动使用的必杀技和装备上之后就可以发挥作用的技能。前者我们后文会有详细列表，这里就不多说了；后者又分为设置在攻击键上的和设置在辅助位置上的两类，前一项基本每个人随着等级提升都会学会，例如HPダメージアップ；另外也有部分是通过执笔做出技能书学会的，例如ダブルアップ。这些技能的缺点是基本只能在对应键的普通攻击时有一定几率发动，在以CancelBonus系统为主要战斗力的实际战斗中，意义并不是太大。举个例子来说，将スタン装备在远程小攻击上，那么只有用远程小攻击才有可能发动，用其他普通攻击或者必杀技都不会发动。因此这些技只有在以普通攻击为主的情形下，例如以前《Gamehalo》录像中所展示过的索菲亚单挑路西法和芙蕾的那种战斗，才能发挥重要作用。

相反，设置在辅助位置的技则可以对全部战斗发挥作用，例如クリティカルHP。注意苏芙蕾、阿鲁贝尔、玛莉娅三人会的不是这个，而是クリティカルMP，这也对他们技的选择有一定影响。クリティカルHP（MP）的熟练度成长还是比较方便的，特别是用フラッシュチャリオット等多段攻击更会使它快速成长，级别提升后发动几率也有明显的上升。另外ガードレス是用来拿连续伤害0的好办法，当然要回去打最初的敌人；ファースドエイド在受到敌方的连续攻击时经常能够提供意外的惊喜；コモンサポートスペル对于初期的战斗来说相当重要，与前作不同的是奈露自己会回复纹章术，因此第一个コモンサポートスペル推荐给菲特使用，第二个则推荐玛莉娅，她的MP成长是相当高的。

レトロヒール相比前作也有加强，直接表现在回复量有明显的提升，熟练度等级为1～10时回复量依次为20、40、60、90、120、180、250、300、350、400，再配合回复量4倍、回复速度1.5倍的ヒールリング，还是能够发挥不少作用的。不过由于レトロヒール要求不动时才会回复，比起"MP徐徐回复6%"来说实用程度还是差了不少的，而且还要同时装备饰品和技能……另外レトロヒール的熟练度也并不好练，似乎一场战斗至多只提升8点，想练到LV10还是要艰苦奋斗的。

其他的技我这里就不多说了，按照用途和目的来自己设置便是，还有就是不要忘记尽早用执笔来多做技能书哦！

状态技能（ステータススキル）

这是需要利用升级获得的SP来提升的技能，后两个是影响非操纵同伴的AI，在前期可以提升生命力和精神力为主。一般按照不同的人来确定不同的重点，例如克里夫是主力提升生命力，索菲亚是主要提升MP，而奈露则是初期主要提升MP以便担当回复的重任。至于提升等级具体所需要的SP如下：

Lv	2	3	4	5	6	7	8	9	10	效果
生命力	5	10	20	40	60	80	90	100	110	最大HP增加
精神力	10	30	40	50	60	70	80	90	100	最大MP增加
攻击术	20	40	60	100	120	120	120	120	120	攻击AI提升
见切り	20	30	40	80	100	120	120	120	120	回避AI提升

战略技能（タクティカルスキル）

战略技能对战斗同样有着重要影响，下面我们就来一一探讨。

挑发：使得敌人以自己为攻击目标，随等级提升而习得。

エネミーサーチ：调查敌人的能力值以及可掉下的物品，随等级提升而习得。注意BOSS的能力值是无法显示准确的HP和MP的，而敌人的能力值会随着难度的不同有显著变化。

バーサーク：攻击1.3倍、防御力-30%、消费GUTS1/2，随等级提升而习得。

修行：获得经验值上升40%，但是GUTS消费3倍，利用执笔做出相应的技能书使用后习得。

オーラセレクト：获得"カウンターオーラ习得书"后习得，具体如下：

CA类型	习得书入手方法	效果
スタンダード	マカフィー(落)	オーラ在前方发生。气绝
2WAY	圣殿カナン(宝)	オーラ在前方广范围发生。70%几率气绝
リング・ウェーブ	スフィア211 最上阶(宝)	オーラ在周围发生。伤害
エイミング	カルサア修练场(宝)	オーラ飞翔诱导敌人。伤害
ワイド・エイミング	螺旋の塔(宝)	オーラ扩散诱导多个敌人。伤害
リジェネーション	モーゼル古代遗迹深部(宝)	オーラ扩散后吸收。HP・MP回复
スターガード	装备饰品"スターガード"	オーラ放射出无数星星。伤害

其中スターガード和其他不同，需要装备对应的饰品才能够设置。另外和前作不同的是在"カウンターオーラ习得书"后面都有编号，很容易看出自己缺少的是哪些。效果为伤害或者吸收的，其数值均相当于受到敌方本次攻击所造成的伤害值，因此如果想拿"路西法只用反击胜利"之类的战斗收集，强化防御力使得伤害为0，然后任凭他打，这样的做法是不行的。

バランスコンディション：设定HP或MP保护，利用执笔做出相应的技能书使用后习得。在游戏中相当重要的技能，设定HP保护然后装备MP自动回复6%的饰品，这样在普通战斗中生存概率就会大为增加。而对于擅长MP攻击的敌人，克里夫等HP多而MP较少的同伴则大可改为设定MP保护，同样也有相当作用。

キュアコンディション：防御力-20%，同时毒、麻痹、石化、冻结、气绝的效果弱化。比较鸡肋的一个技能，虽然防御力-20%一般不会有太大的影响，但是只是异常状态的可能性下降而不是防御，终究还无法令人放心。

3.全角色必杀技性能表

人物	战斗技能	习得LV	大攻击			小攻击		CP	其他
			系数	最低值	Guts	固定值	Guts		
フェイト	ブレード・リアクター	2	0.05	40	47	20	20	4	追加按键可派生为3段攻击
	★ブレイズ・ソード	6	0.05	30	20	10	10	4	火属性
	リフレクト・ストライフ	15	0.06	80	37	30	10	2	跳跃时攻击判定为无敌
	★アイシクル・エッジ	20	0.06	35	20	12	10	4	水属性
	ショットガン・ボルト	25	0.06	50	47	25	20	4	火属性
	★ライトニング・バインド	30	0.07	45	20	16	10	6	风属性
	ヴァーティカル・エアレイド	40	0.1	500	67	300	40	7	强制倒地、回避判定无视
	ストレイヤー・ヴォイド	50	0.08	380	47	200	20	6	停止、麻痹效果、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	★ディバイン・ウェポン	试练の遗迹 第6下层	0.15	320	70	150	30	8	
	イセリアル・ブラスト	スフィア211、114阶	0.15	1200	90	500	70	8	回避判定无视
クリフ	マイト・ディスチャージ	4	0.06	45	35	20	15	4	
	マイト・ハンマー	10	0.05	40	47	15	20	3	火属性
	カーレント・ナックル	15	0.05	42	40	20	9	6	
	バースト・タックル	20	0.05	42	35	20	15	6	火属性
	エリアル・レイド	25	0.08	190	47	80	20	5	追加按键后为范围攻击，但不是《SO3》的2hit，而是削弱为1hit
	フラッシュチャリオット	30	0.1	500	47	300	20	6	
	ビーン・バッガー	40	0.08	380	35	200	15	6	浮空、发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
	アクロバット・ローカス	50	0.1	620	50	400	20	6	
	インフィニティ・アーツ	试练の遗迹 第5下层 或者ウルザ石窟寺院	0.15	1400	60	600	30	8	水属性
	マックス・エクステンション	スフィア211、150阶、	0.12	1580	60	700	30	6	
ネル	肢闪刀	1	0.05	35	47	12	20	3	
	影祓い	10	0.06	50	47	12	20	3	
	冻牙	15	0.06	70	62	30	40	4	水属性、冻结效果
	讣霞	20	0.05	30	42	12	10	2	毒效果
	风阵	25	0.08	140	72	80	30	3	风属性
	黑鹰旋	30	0.07	135	67	60	30	5	
	雷煌破	40	0.08	110	62	40	30	4	风属性
	镜面刹	50	0.1	190	62	100	30	8	
	里樱花炸光	试练の遗迹、第5下层	0.15	650	50	250	25	7	
	封神醒雷破	スフィア211、169阶	0.12	380	60	160	30	6	风属性、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
ロジャー	ヒートアックス	1	0.05	40	35	20	10	2	
	ヒート・ウィップ	10	0.05	52	42	30	12	4	混乱效果
	タレル・マイン	15	0.05	48	40	25	15	4	地属性、混乱效果
	ラスト・ディッチ	20	0.06	95	57	50	20	4	
	エクス・アーム	25	0.06	64	40	30	15	4	
	ストリーム・アタック	30	0.08	120	57	50	25	4	地属性
	カノン・シールド	40	0.1	590	72	200	35	8	
	ジーク・ビーム	50	0.1	480	47	250	20	6	
	トライ・ファンネル	试练の遗迹、第2下层	0.1	760	65	300	30	6	
	スター・フォール	スフィア211、202阶	0.15	1800	92	750	50	8	火属性
マリア	★エイミング・デバイス	1	0.05	25	50	8	25	2	混乱效果
	プルート・ホーン	1	0.07	35	47	15	20	3	
	マグネティック・フィールド	28	0.05	35	27	20	10	5	麻痹效果
	パルス・エミッション	32	0.07	130	50	60	25	4	
	クレッセント・ローカス	38	0.05	90	47	50	20	4	
	トライデント・アーツ	42	0.06	125	47	60	20	5	强制倒地
	レーザー・エミッション	46	0.06	160	47	80	20	4	
	グラビティ・ビュレット	52	0.12	670	80	300	40	6	
	バースト・エミッション	试练の遗迹、第3下层	0.1	950	60	500	30	8	麻痹效果、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	★レディエーション・デバイス	スフィア211、187阶	0.15	610	77	150	55	6	
アルベル	空破斩	1	0.05	42	30	20	10	2	风属性
	冲裂破	1	0.05	42	47	20	20	2	风属性
	气功掌	26	0.05	55	47	25	20	4	
	魔掌壁	32	0.08	100	45	50	25	6	地属性
	双破斩	35	0.05	45	47	20	20	4	
	★魔光闪	40	0.2	500	40	500	20	6	HP、MP吸收，发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	刚魔掌	45	0.1	230	52	120	25	5	
	吼龙破	50	0.12	360	62	150	20	7	
	无限・空破斩	试练の遗迹、第6下层	0.12	1000	47	600	20	6	风属性，发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
	无限・双破斩	スフィア211、135F	0.12	950	47	600	20	6	发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
ソフィア	★ファイアボルト	5	0.05	25	42	10	20	2	火属性
	★アイスニードル	10	0.05	25	42	10	20	2	水属性、冻结效果
	★ライトニングブラスト	15	0.05	25	42	10	20	3	风属性
	★アースグレイブ	19	0.05	25	42	10	20	3	地属性
	★イフリートソード	25	0.08	150	60	35	30	5	火属性
	★サンダーフレア	30	0.08	110	60	40	30	4	风属性
	★ディープフリーズ	35	0.1	250	60	80	30	6	水属性、冻结效果
	★ダークサークル	40	0.08	380	72	200	40	8	
	★ロックレイン	45	0.1	250	72	80	40	5	地属性
	★エクスプロージョン	50	0.1	680	72	300	40	7	火属性
	★レイ	54	0.12	300	72	150	40	7	
	★サンダーストラック	60	0.12	720	86	300	50	8	风属性
	★ブラッドスキュラー	试练の遗迹、第1下层	0.12	720	72	300	40	7	
	★サザンクロス	スフィア211、108阶	0.08	250	60	120	30	6	
	★グレムリンレアー	スフィア211、209阶	0.06	200	60	50	30	6	地属性、经常出现的青色代表伤害3倍
	★メテオスォーム	スフィア211、210阶	0.15	420	96	–	–	10	火属性

人物	战斗技能	习得LV	大攻击			小攻击		CP	其他
			系数	最低值	Guts	固定值	Guts		
スフレ	ビヨーンド・ルアー	5	0.05	32	47	15	20	2	
	フローズン・ダガー	10	0.05	25	47	10	20	3	水属性，冻结效果
	★シャイニング・ダンス	15	0.06	不明	47	20	15	6	范围内我方攻击力上升
	ドキューン・ブラスト	20	0.08	120	52	50	25	4	即死效果
	★パニックダンス	25	0.06	不明	35	20	15	6	混乱效果
	パパパ・スプラッシュ	30	0.1	220	47	100	20	5	即死效果
	★プリズミック・ダンス	40	0.11	100	35	100	15	6	范围内我方 HP 回复
	フェアリー・アーツ	50	0.08	200	47	80	20	6	
	マジカル・ダンス	试练の遗迹、第5下层	0.12	520	35	250	15	6	范围内我方 MP 回复
	ドリーム・コンボ	スフィア社、126F	0.12	250	55	120	25	5	发动时连续按键可持续发动直到 Guts 消耗完
ラージュ	マイト・ディスチャージ	1	0.06	42	35	20	15	4	
	マイト・ハンマー	1	0.05	38	47	15	20	3	火属性
	カーレント・ナックル	33	0.05	40	40	20	9	6	
	エリアル・レイド	41	0.08	140	47	80	20	5	追加按键后为范围攻击，但不是《SO3》的 2hit，而是削弱为 1hit
	クレッセント・ローカス	45	0.05	85	47	50	20	4	
	トライデント・アーツ	49	0.08	350	47	150	20	5	
	アクロバット・ローカス	56	0.09	580	50	350	25	6	
	フェスティブ・アベンジャー	62	0.1	780	55	410	25	8	火属性
	インフィニティ・アーツ	试练の遗迹、第5下层、或者ウルザ石窟寺院	0.14	1120	60	550	30	6	火属性
	キャノン・ブレイズ	スフィア211、178阶	0.11	850	60	550	30	8	浮空、发动时连续按键可持续发动直到 Guts 消耗完
アドレー	★ファイアボルト	1	0.05	25	42	10	20	2	火属性
	★アイスニードル	1	0.05	25	42	10	20	2	水属性
	★ライトニングブラスト	1	0.05	25	42	10	20	3	风属性
	★アースグレイブ	1	0.05	25	42	10	20	3	地属性
	フェイタル・ヒューリー	20	0.06	120	47	50	20	5	
	タイタン・フィスト	30	0.08	320	47	150	20	6	地属性
	★サザンクロス	40	0.08	250	60	120	30	6	
	ウォーター・ゲート	50	0.1	390	52	200	25	8	水属性
	スピキュール	ウルザ石窟寺院 3F	0.1	400	55	200	26	7	火属性、强制倒地、回避判定无视
	エモーション・トーレント	スフィア211、156阶	0.12	460	47	250	20	7	属性随机，但不会是攻击对象无效或者吸收的属性
共通	チャージ		0.05	42	42	20	20	4	
	エリアル		0.05	22	42	10	20	2	

上表中标有★的技发动时消耗的不是HP，而是MP，需要留意。另外装在大攻击上的必杀技消费的HP（MP）为最大HP（MP）的一定比例，但是同时有最小的消费下限，例如菲特的イセリアル・ブラスト，即使HP再低，发动也至少需要消费1200的HP。

4.特殊状态

毒：处于中毒状态时HP会不断减少，没有用药品或者相应纹章术来解毒的话，会一直持续下去，即使战斗结束也不会解除。

麻痹：暂时无法行动，过一段时间会自动解除，如果未解除而战斗结束，则会维持麻痹状态。需要注意的是处于各种无法行动的状态时，是无法防御任何攻击的，GUTS防御也不会发动。

石化：无法行动，而且不会自动解除，即使战斗结束也依然维持。只能用药品或者相应的纹章术来解除，如果全员被石化则GAME OVER。

冻结：无法行动，受到攻击时有可能碎裂而战斗不能（注意只能用不带冻结效果的同伴来攻击），但是过一段时间会自动解除。《SO3DC》中可以通过炼金来获得附加冻结效果的シェルサファイア，这使得战斗更加轻松。

气绝：无法行动，过一段时间会自动解除。处于气绝状态下受到攻击时伤害会加倍，但仅限于第一下。饰品中有完全防御气绝的ピヨノン，但这对于CA（カウンターオーラ）造成的气绝是无效的。

怒：攻击力加倍，在我方有同伴战斗不能时，其他同伴可能会进入怒状态，此时伤害为平常的2倍。怒状态过一段时间会自动解除，而发动几率则和同伴间的好感度有关。另外需要注意的是バーサークシンボル，虽然效果为“时常处于怒状态，但是防御力1/2”，但是这和怒发动的战斗收集是没有关系的。

流程篇

由邪恶十贤者带来的世界崩坏危机，终于在十二英雄的努力下被制止了。时间流逝，就这样，400多年过去了……

宇宙历772年，银河联邦日渐强大，终于，在宇宙中他们取得了至高无上的权力。在宇宙领域里具有压倒性优势的银河联邦，在探察了三分之一的银河后，为了寻求更强大的力量，他们继续开始了对银河的研究……

出身地球的菲特随父母来保养惑星ハイダ旅游，同行的还有自幼就相识的少女索菲娅，新的星海传说就此展开！

“呼……”疲惫的菲特一屁股座在了椅子上，刚才的游戏似乎让他精疲力竭，也许还在回味战斗的乐趣，所以当索菲娅将饮料递过来时，菲特吓得大叫起来。

似乎刚从海边回来，索菲娅的身上还带有海水那特殊的味道，虽然粉红色的浴衣略显松散，不过还是能够勾勒出她那青春少女的美丽曲线。

“哼，来海达之前还说有好多功课要做，谁知道却玩游戏去了，说好了一起去海滩的。”

菲特看到索菲娅真的生气了连忙解释，终于在索菲娅答应和他一起在旅店中散步后长长地吁了口气。（在DC版中这段可直接跳过，对于需要多次开始游戏的《星海3》来说，还是相当贴切的。）

在105房的门口等了半天才见到索菲娅出来，换了身打扮的她看起来和刚才的确不太一样。（如果这时候再进房间调查垃圾桶会发生PA，不过后果是菲特被骂了一顿……）先去上面的传送室出去，进中间的大厅会发生第二个PA，道具栏中也会多了个饮料シェイク，别看东西常见，效果可不错呢！想去海滩玩的话就得去左下的传送室，传送后出去就可以去海滩了。在这里与“轻そうなお姉さん”对话会发生有选项的PA，而这位小姐直接提出一起去房间喝点饮料（汗）……索菲娅非常及时地出现了（笑），而面对“她是你的妹妹吗？”这样的问题，正确的选择当然是第三个：“カワイイだろ。仆の恋人さ。”虽然这样索菲娅表面上会很惊讶，不过好感度还是会提升的。

回到旅馆，前去右上方的房间，就能遇到第三位登场的同伴苏芙蕾，这位可爱的舞女将菲特当成自己的第一个FAN，并在他的背后写了个可爱的签名（笑）。而面对生气的菲特，她的第一反应是“难道你喜欢的是小丑？又或者是ゴンゾーラ？不会吧……”弄得菲特哭笑不得。而之后面对说出自己梦想的苏芙蕾，菲特还是选择了第一项，对此非常高兴的苏芙蕾送给菲特“ロセッティ一座公演チケット”，邀请他到时候来看演出。在离开之前还可以前去上方锁着的门试试，苏芙蕾会告诉你里面是什么的，如果再前去两次，她就会非常生气，而且台词都会不一样哦！（会降低好感度）

告别苏芙蕾之后来到旅馆中心的大厅，会发现这里安装了最新的模拟战斗游戏，还是带索菲娅前去玩一下吧！在终端处会有选择，如果还想在四周看看，浏览一下这美丽的景色就选择第二个吧，否则选择第一个；在接下来的选择中，无论选择什么结果都会进入游戏，推荐选择第一项。

在这里会解释具体解释“战斗收集”，有什么不清楚的就先看看解释，然后选择初期化战斗收集记录，而且这是惟一一次机会，如果没有做的话后面的游戏过程中就不会进行战斗收集了，补救的办法只有再次重新玩到这里，然后初期化记录。开始模拟游戏后就会面对《星之海洋3》的第一次战斗！这次战斗难度并不大，让菲特跑远点用大攻击，浮空后再接大攻击，威力还是非常不错的。战斗结束后会有选项问你是否继续玩下去，选“もう止めておこう……”索菲亚的好感度会上升；选择战斗的话这次的敌人强了不少；第二次胜利后还有一次是否继续的选择。注意模拟战中出现的敌人是算特殊种类的，在DC版要收集打倒敌人种类数的话，推荐三战都尽量获胜。打倒第三次出现的敌人或者失败都会进入剧情，选择不玩了也同样会进入剧情：这颗行星遭到了突然袭击！

从传送处紧急脱出后终于看到了第一个记录点，还是赶快记录吧！从开始到现在少说也30分钟了。出门后会遇到父母，不过刚问候完就有敌人袭击，在父母的一再催促下，菲特带着索菲娅先离开了，不过随即也被机械怪兽追上……好容易打赢了第一场正式战斗，不过看来后面的敌人更多，这时候苏芙蕾出现并帮助菲特和索菲娅一起消灭了追来的机械怪兽。两次战斗后菲特想回去救父母，不过那边已经是一片火海，索菲娅和苏芙蕾都极力劝阻，眼见无效，苏芙蕾干脆让ゴンゾーラ扛起菲特就走……

输送舰ヘルア

从传送室出来后先前往自己分配到的房间506号吧，这里有记录点，可以记录一下。先四处走走吧，在509会再次遇到苏芙蕾一行，而出来之后先随便去一个506、509以外的房间，再出来就会发现大地图上右方的楼梯口多了两个黄点，这时前去就会发生PA，苏芙蕾为之前让ゴンゾーラ扛走菲特的事情道歉，不过这也没什么错，相信父母他们也会没有事，菲特还是选择了第一项。如果选择第二项，也就是责问苏芙蕾

有什么权力那样做，对此苏芙蕾并没有解释多少，再次道歉后就离开了，不过从她话中会发现这似乎和她父母有关。再回到506号房索菲娅看来有点不太舒服了，还是让她休息一会儿吧，菲特也在旁边的床上睡下了。

凌晨菲特忽然醒了过来，看看时间还不到4点，这时房间中响起了尖锐的警报声，遭受攻击而不得不再度脱出。来到联邦军的输送舰ヘルア后，发现行星ハイダ已经被毁灭……和房间中所有人对话后进入下方的门，会发现苏芙蕾也在这里，交谈后这艘输送舰也受到バンデーン的攻击，只能紧急脱出。（看来菲特是个倒霉鬼……）经过螺旋阶段来到脱出口，不过现在人太多，挤不过去，和几个等候脱出的人交谈后再前往舰长处和舰长以及工作人员对话（血型选项推荐选第三项），再回来时人已经走光了。想不到这么快又要和索菲娅分开了，菲特安慰了一番，这才劝说成功，让索菲娅先行脱离，而自己也随后被塞进另一个救生舱，不过在避难人员脱出后不久，输送舰ヘルア就如同行星ハイダ那样化为了宇宙中灿烂的光芒……

ペソットの森

现在便是同以往一样，主角孤独的星海之旅，而这次的第一站就是ヴァンガード3号星。为了不违反《未开惑星保护条约》（不得改变低文明惑星的历史和文明发展进程），菲特利用救生艇上的设备制作了一把适合这颗行星文明级别的剑インフェリアソード，看起来效果还不错。现在面对的是第一个迷宫，算是最简单的了，出现的敌人也很弱（当然经验值和钱更少），可以在这里熟悉一下《星之海洋3》的各种系统，而且马上就能拿到“战斗收集”中的“孤独战斗胜利”（笑）。右下角会显示本区域的地图完成度，而达到100%会有奖励。画地图的关键在于边边角角都要走到，最好是贴着边缘走，不过这个地图现在还是无法完成的，最多只能到98.99%，因为有个地方要过些地方才能进入。向西北方前进不久就会发现村落，进去则引发剧情，晕倒的菲特被一位尖长耳朵的少女所发现，并且和哥哥一起将他救回了家中。

父亲、母亲、索菲娅，全部倒在枪下……难道这就是分开后的结果？还好这只是一个恶梦。醒来后才知道这对兄妹救了自己，而他们的名字分别是诺基亚（ノキア）和米娜（ミナ）。显然在他们眼中，菲特是个其他种族的人，“看你的衣服和耳朵，难道你和诺顿（ノートン）有什么关系？”诺顿又是谁呢？休息一晚后出去打探一下情报吧，现在这时候手上没有武器，还不能出村子的。在村子里面转转可以找到几个宝箱，如果想多赚钱的话可以去打贵族，他并不会攻击，HP 少到一定的程度后会开始摔倒并掉钱（很少的……），继续攻击他会磕头求饶，之后会掉下宝箱。之后他会逃跑，如果在他逃之前攻击他一下，阻止他的逃走，那么他会再求饶并掉下第二个宝箱。宝箱中是铜の雕像，在商店中可卖200元，这样一次就是400了，可是初期赚钱的捷径哦！不过和村人的交谈中发现他们的态度相当冷淡，去最左上方的民家中会发生PA，也可以先去和村长交谈，得知原先有人阻拦的地方正是诺顿他们一伙的据点。回诺基亚家米娜正在看着母亲留下来的八音盒，只是现在已经坏了而无法发音。为了修好八音盒，菲特又回到了救生艇处。

可是眼前的一切却是出乎意料，救生艇似乎被什么强行破坏了，发动机等重要设备也被搬走了，是谁干的呢？赶紧回村子看看吧！见到菲特回来，诺基亚倒是松了口气，原来他听说诺顿带人去了ペソットの森，怕菲特有危险。这样一说菲特倒可以确认东西是诺顿弄走了，而从诺基亚话中，菲特甚至觉得诺顿是和自己一样来自另外的文明。第二天菲特发现诺基亚不见了，在村人处打听情报后得知他是为了八音盒而前去找诺顿了，这可太危险了，赶快前去救出他吧！

コーファーの遗迹

原来诺顿的手下们把守的路口现在已经可以自由通行了，第一个迷宫ペソットの森也可100%完成，获得全员移动力上升5%的バーニィ1/144，以后每完成一个迷宫的100%地图都可以再获得一次。注意バーニィ1/144的效果并不会累加的，因此保留一个，其他大可卖掉，价格相当不错哦！可以在初期就购买强力的武器。

在新迷宫中的敌人比前一个迷宫可麻烦多了，要多加小心，HP过低就尽快回去回复体力，顺便买些药品备用。入口处的那个红色的大“2”字可得留心，以后在迷宫中会再次遇到墙壁上的数字，这些是后来解迷的关键。注意コーファーの遗迹现阶段是无法达成100%完成率的，还是边拿宝箱边前进吧！在遗迹的最深处会遇到诺顿的手下：チンピラ3人组。打倒他们之后便可进入ノートンの隐れ家，敌人的强度又增加了，其中骷髅勇士会根据你的战术来使用小攻击和大攻击，要特别留心。右边的门现在是锁上的，还是先到左边的房间记录一下吧！其实战斗收集中也有“孤独战斗胜利50回”之类的，大可在这里多练练级别，推荐主角升到LV6左右。在记录房间的左下角处可以输入打开门的暗号，这些数字其实已经写在遗迹中的墙上，具体为256，输入成功后右边的门也随之打开了。不过这时候还不要着急去右边找BOSS，因为那样的话就会有第二个同伴克里夫加入了，而战斗收集中有“连续孤独战斗50次”和“连续孤独战斗100次”……还是先在这里完成了吧。

前去右边的房间之后，果然发现诺基亚被关着，救他出来时诺顿终于出现了。手拿枪械的他同样来自地球，而他显然没有把所谓的“未开发惑星保护条约”放在眼里。注意打诺顿时也有两个收集要素，分别是“诺顿30秒内击破”和“诺顿不受伤击破”，想达成还是有一定难度的呢！好在新加入的克里夫虽然级别不高，可实力不俗，打倒对方还是比较轻松的。此外《SO3》中诺顿还有第三个收集要素是“诺顿攻击10回回避”，可不要错过哦！

> 小技巧：其实以后在打每个BOSS时都至少有这两个收集要素（一般时间限制会长一点），不过利用战斗收集记录公用这个特点我们可以分两次完成。先拿“不受伤击破”，这其实只要求自己操作的人不受伤就可以了，因此可以让操作的人（比如主角菲特）走到角落里不参与进攻，只要保证自己不受攻击就好了。拿到“不受伤击破”之后正常记录到战斗收集中去，然后读取打BOSS之前的记录，再去追求“30秒内击破”！需要注意的是诺顿半狂乱状况下会随意扫射，小心不要中了流弹。打倒后可以得到“スキルブック サポートスペル」”，可以让同伴来学会基础回复魔法，不过暂时还是不要使用吧！

打倒诺顿之后先回到记录的房间中去拿“オルゴールの部品”，然后送诺基亚回村吧！八音盒终于再度鸣响，不过菲特也到了要离开的时候了……去村长处可以得到“メデセトラの辉石”（在DC版中效果强化，可一直用到后期），然后出村后和克里夫前往救生舱的左方山崖。虽然菲特对克里夫所在组织的头头居然想见自己感到奇怪，不过还是和他一起乘上了飞船イーグル出发了。

王都アーリグリフ

看来菲特的运气实在不怎么样，和克里夫以及ミラージュ还没来得及说几句话，飞船就再度受到攻击，不得不紧急迫降エリクール2号星星球。屋漏偏逢连阴雨，偏偏在无法控制之下降落在街道上，结果就是菲特和克里夫被当做敌国的间谍而被严刑拷打……好在救星及时出现，冷艳的红发美女奈露（ネル）登场便气势不凡：“现在你们只有两个选择，跟我合作，生；拒绝合作，死！”结果自然是第三位同伴加入。奈露其实是很好用的，身为忍者，她有很多强力的攻击技巧，例如后期的“镜面刹”、“黑鹰旋”等等，同时MP相当多，使用纹章术也是不错的选择，因此推荐将打倒诺顿之后得到的“スキルブック「サポートスペル」”给她学习。当然，在DC版中她自己就会回复纹章术ヒーリング，“スキルブック「サポートスペル」”就可以给菲特用了。

地下水路

顺利打倒寻问官和他的两个手下之后，三人从通风口前往地下水路，面前就是记录点，赶紧记录一下吧！旁边的回复魔法阵可以回复全部的HP和MP，甚至连战斗不能状态都可以回复。在地下水路的后半会出现冰地形，小心路滑。第二个记录点之后就是BOSS战，还是有些难度的，对应的战斗收集则是1分钟击倒和不受伤击倒，等级不足的话可以回去练练。打倒BOSSラーヴァクラブ之后就可以见到出口了，不过对于面前的浮冰，不能用默认的“跑”来过去，而要按住×键慢慢走过去。此外本迷宫也是无法100%完成的，比如出口附近就能看到的房间入口却被冰挡住，这些都是要以后才能来的。

カルサアの町

从地下水道出去之后会有剧情发生，在王都アーリグリフ没有什么可逗留的，虽然武器屋卖的东西不错，可都是好几万的……当然如果你开始赚钱够多，再卖掉手上的バーニィ1/144，也许还是可以买些什么的。从东方的门出去之后会见到奈露的两个手下（声音很可爱哦！），之后乘上马车前进，不过アーリグリフ三大骑士团之一的“疾风”很快追了上来，最后还是靠她们引开敌人的追兵，菲特等人则下车暂避，之后再前往カルサアの町。

在宿屋和克里夫交谈一下后发现奈露不见了，和四处的村民交谈之后，到上方可以从大地图上看到在上方有两个黄点在一起，前去查看才发现是奈露在和她在本地的手下见面。回去睡一觉之后向上方的カルサア山洞出发吧！

カルサア山洞

在山洞中很快就会发现左边的路是不通的，右边走到底会有记录点和回复点，继续前进则是BOSS战！这里的BOSSアースブルート的攻击会使得我方处于冻结状态，要特别小心，战斗收集仍然为1分钟击倒和不受伤击倒，而打倒它之后得到第二个学习初级回复魔法的“スキルブック[サポートスペル]”，暂时还是放着吧！BOSS战后去右边打开机关，再一直向前，回到之前路过的地方，现在这里可以使用トロッコ了。这个《星之海洋3》中第一个迷你游戏并不复杂，方向键向上为加速，向下为减速，在途中会遇到的情况有STOP（要求速度减至15以上）、转弯（要求速度在25以下）、跳跃（要求速度在25以上），此外注意左上角的损伤程度。在可以停下的地方一般都可以找到宝箱，不过也没有什么好东西，要不就是被石头挡住取不了……要想出去，只要在前进过程中一次选择左、右、左、左就行了，推荐用第一个トロッコ，速度保持在23－24左右，这样无论是转弯还是停止都很方便。需要注意在DC版中损伤度要严重得多，途中要特别注意保护。出口处会遇到老兵，以后回来可以由他来送队伍过去，当然你喜欢的话也可以自己再开。另外DC版中以后再从カルサア山洞过来是不用再开トロッコ的，可以直接选择到达出口。

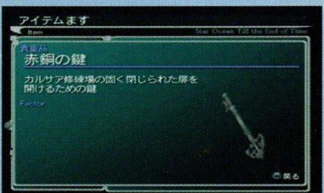
ベクレル山道

这里是将来的交通要道，除了能到达东边的目的地河岸の村アリアス之外，还可以到バール山脉、ベクレル矿山，不过这些都是后期才去的地方，敌人实力很强，不要随便进去送死，地图倒是可以先到100%。此外这里普通的敌人倒是比较好对付，可以考虑在这里练CHAIN数，CHAIN3以后，从10－100，每隔10次都会记录进战斗收集，最高是CHAIN500，耐心练吧！我当初在这里打到CHAIN88被人砍了一下，就此完结，当时真是想吐血……

河岸の村アリアス

到这里已经是シーハーツ的地域了，中间的领主房间就是奈露她们在这里的根据地，由施术部队负责人クレア来管理。去房间左上方的会议室见过她之后前去二楼，在右边的房间和克里夫对话选择睡眠，如果这里没有选择跳过剧情的话，可以看到奈露半夜会出去，不过很快就离开了。

第二天起来再去和クレア对话，才了解到奈露为了就当初掩护他们而被擒的两名手下，独自前去对方指定的地点カルサア修练场。这种情况下当然菲特和克里夫也不可能什么都不管，为了救出奈露，开始向着カルサア西北方的カルサア修练场出发！

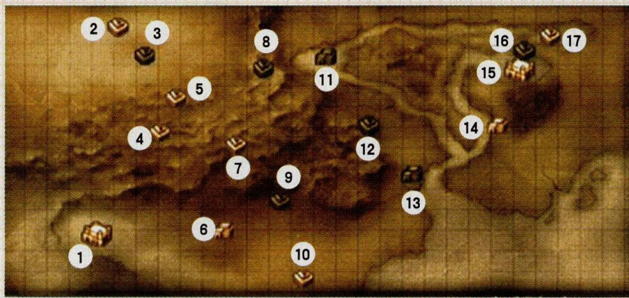


出房间后先从左方的出口出去，经过アイレの丘到达カルサア，两人也无心逗留，马上向下方的出口出发吧！通过グラナ丘陵终于到达了カルサア修练场！这段时间两人应战会比较辛苦，可以采取多逃跑的方法，反正逃跑次数也是要收集的……

カルサア修练场

刚进门就是强制战斗，不过这三个小兵应该不是对手。进去后会看到记录点和回复点，可以在这里练练级，当然也可以继续利用逃跑来快速前进。这里的地域分成三层，非常广大，而且也还有不少看不能拿的宝箱……一些岔路都可以暂时不考虑。在一层中心稍下的房间有路可以到第二层，而在第二层拿了宝箱中非拿不可的“カウンターオーラ习得书”，之后可以

1– 王都アーリグリフ
2– モーゼルの古代遗迹
3– モーゼル砂丘
4– バール山脉
5– ウルザ溶岩洞
6– 矿山の町カルサア
7– ベクレル矿山
8–渴きと润いをつなぐ回廊



9– カルサア山洞
10– カルサア修练场
11– 水没都市サーフェリオ
12– ダグラスの森
13– 河岸の村アリアス
14– 交易都市ペターニ
15– 圣王都シランド
16– 封印洞
17– 圣殿カナン

エリクール2号星简略地形图

这里是游戏中的主要活动区域，但是却缺少个大陆地图，因此特意制作一个简略图，以作参考。

从右上角的楼梯前进到第三层，在中上部有记录点和回复点的房间内和里面的人对话，可以获得关键道具“赤铜の键”，这样就可以前去原本无法打开的第一层右上角的门。

原路返回之后在那里会发生剧情，奈露再度加入，打开门后可以乘升降机到4层，中间每层都会停下，也无须走出房间，继续向上就是，否则遇到不能回头的房间又得绕回一楼……好在DC版中已经好多了，可以直接选择前往4层的。不过在第二层的宝箱中可以得到学会初级攻击纹章术的“スキルブック[アタックスペル]”，不要错过。

在四层记录后就会直接面对BOSS战，事先自然要做好准备。这次的对手是“漆黑”骑士团副团长シェルビー，他会带三名士兵出战，而之前还会有另一场战斗。收集要素仍然是1分钟击倒和不受伤击倒。打倒シェルビー之后，便可救回奈露的手下タイネーブ等人，接着就先回アリアス吧！

河岸の村アリアス

回这里后去见クレア，之后继续向圣王都シランド，中间的目的地是交易都市ペターニ。从アリアス右下的出口出去，注意在サンマイト草原无须过桥，直接向右走，不久就到达目的地了。

交易都市ペターニ

这里也是个四通八达的地方，可谓大陆的交通枢纽。在这里终于可以开始制作东西了，只要从中央广场向左走，下方第一个店就是“职人ギルト”，进去选择同意就可以开始制作了，以后随着故事的进展也不要忘记四处去招募各地的职人（クリエイター）。物品制作的相关内容请参考物品篇。

接着就是到中央广场和奈露他们会合，走近中央广场左下方的教会就会发生剧情，选择“在这里等（が出るのでそこで待つ）”就会发生剧情，菲特遇到一位有些病弱的卖花女，而她长得和分开很久的索菲娅一模一样，连声音都没区别……交谈后才得知她叫阿米娜（アミーナ），她还送了件“イリスの巫女花”给菲特。和奈露等人会合后前往左方的宿屋住宿，不过暂时没有房间，先到街上看看吧！

正在街上闲逛的菲特突然听到了阿米娜的声音，原来这位于都市右下方的民家就是阿米娜的家，进去后会发生情节，之后再回宿屋，前往最里面的房间便可以休息了。第二天醒来，菲特等人正打算出发，不料照顾阿米娜的老妇人却急急赶来说阿米娜在山上摘花时晕倒了，得赶紧去救她回来。菲特当即要前去，不过克里夫和奈露自然也不会袖手旁观，从都市的西门出发，向ダグラスの森出发！



ダグラスの森

注意在サンマイト草原无须过桥，直接向左走，不久就到达ダグラスの森了。首先要在中部找到小妖精，她会要水喝，去右上的泉水取“キラキラした水”回来给她就可以了。不过森林中泉水众多，如果取错了她可是会生气的，比如说取了沸腾的水她会说“想害死我呀！”之类的，还会降低同伴的好感度。小妖精加入后就可以前往之前被枯树挡住的地方，而此时枯树会化为怪兽与我方战斗。此外途中会遇到很多地方有落石的机关，得小心避开，而“风の小妖精”、“アラートオーブ”、“限定ドルフィン”等重要物品则不要错过。向西方走到终点会发现一间小屋，我们可爱的新同伴罗杰（ロジャー）出现在菲特等人的面前，不过……现在是被关在笼子中。罗杰的说话和动作非常搞笑，遇到美女更是会态度180度大转弯。击败随后出现的两名山贼后，罗杰也被从笼子中放了出来，之后他会问是否让他加入，选择是他就会暂时加入，不过这时候LV只有1……

众人原路返回时遇到了月影团长，这次的战斗输赢都可以，如果获胜则可以获得“金の雕像”。需要注意与他的战斗同样有“1分钟击倒”和“不受伤击倒”的战斗收集，不可错过！因为这场战斗离记录的地方太远，要争取一次就收集到两个！

继续在森林中探索，找到记录点后离BOSS也不远了。记录之后再前进，却发现这里是个无限循环的迷宫，所有的出口进去之后都会出现在另外一个出口附近，这是由于怪兽造成的浓雾带来的后果。正确的出口是正上方的，进去之后就会和BOSSマッドマン战斗，同样不要忘记战斗收集要素。

打倒BOSS之后浓雾散去，各出口都可以正常出入了，而我们要找的阿米娜则要去右上方的出口，果然见她晕倒在花从中。虽然这画面挺美，不过还是早点救她回去吧！

交易都市ペターニ

在医生的及时救治下，阿米娜已经没有什么危险了，不过看到阿米娜因为战争而失去双亲，连自幼相处的同伴也音讯断绝的时候，菲特暗地下了决心。是的，这场战争该完结了，菲特将“未开发惑星保护条约”暂时放在一边，真正准备尽力帮助奈露尽快结束战争。克里夫看来也同意了这一点，一行人再度出发了，从交易都市ペターニ的北门前往他们的目的地：圣王都シランド。另外提醒一下，现在就可以开始发生万年迷路男的PA了，不要错过时间，具体可参看物品篇。

圣王都シランド

沿着道路很快就能穿过イリスの野，来到王都。DC版途中在左方的森林中可以找到新加的迷宫，打倒其中的BOSS后获得的战利品能开启对战模式，具体请参看迷宫篇。大家也可以先不急着去进王宫，而是先买买物品、找找职人等等。进王宫之后跟着奈露走，去二楼的谒见の间见国王。之后还不能自由出入，先得去门口问奈露，然后去教堂和克里夫对话，再回到有记录点的房间就会发生剧情。第二天奈露会带菲特和克里夫去看王国的最新纹章术兵器，不过由于一些缺陷，目前还不能发挥最大威力。菲特提出用铜代替铁来制作，这样会减少很多问题，不过王国领地内目前并没有铜矿，因此只有前去敌方的ベクレル矿山寻找。在留下其他一些改进意见之后，菲特等人再度出发了。

湖岸の村アリアス

回到湖岸の村アリアス之后可以在教会找到ミレーニア加入制作队伍，还有就是准备一些治疗麻痹和石化的药草，这对之后的战斗非常有用。准备好了就前去左上方的出口，可以看到奈露的两名手下已经把马车等都准备好了，不过到达矿山之后马上就是强制战斗，还是先记录一下再过去吧。

ベクレル矿山

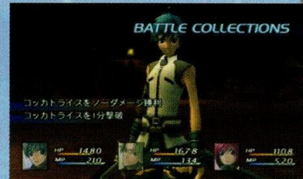
这里的机关忽然多了起来，首先在一个过不去的铁栅栏附近点燃火把，这样就会与エア－ドラゴン交战，获胜之后得到饰品“ライトストーン”，让菲特装备上之后走动时可以照亮前面的一小块地方。前进后不久就是三场连续战斗，而且是不能逃跑的，要特别小心。

下一个迷题提示是“二つの分身よ　一筋の暗を织り成せ”，实际上是在左方打不开门的大房间中有两个火把，点燃之后站到两者之中，使得影子成为一条直线，这样门就打开了。接下来要打倒见到光就会逃跑的龙，之后获得“铁格子の键”，然后继续前进吧！注意这里有个宝箱中有15000块钱，这下赚了。（笑）

接着的迷题是“门番の目をくらますべし”，这需要熄灭门附近的火把，并且卸下菲特装备的“ライトストーン”，如果这样门还是关闭的，则需要回上个入口再进来一次便可以了。

第三个迷题提示是“何时の仆と竞え　一人舞台は谁も望まず”，首先要去中间的圆盘点亮全部的灯，之后仍然不装备“ライトストーン”，熄灭下方和左方的龙雕像的灯，再向上的话上面的门就不会关闭了。继续前进不久就会发现记录点，途中可以找到防止麻痹的饰品パラライチェック。记录后就是BOSS战了，这次的BOSSコッカトライス要特别小心它的石化攻击，全员被石化的话就会GAME OVER的。拿到这个BOSS身上的两个战斗收集之后前去右上方调查，就可以发现这次要找的铜矿！

现在要做的是将这些铜运出去，不过暂时是无法原路返回的，还是先从左方的出口出去吧，前进一段时间后就会找到精炼所，在这里的宝箱中可以找到学习初级攻击纹章术的“スキルブック[アタックスペル]”，照老规矩还是先留着吧！此外外面有能找到23600块钱的宝箱，当然也不可放过。在精炼所还可以做其他一些事情，比如休息来恢复体力、找职人グラッツ加入等等，不过后者要给他13500块钱。（刚到手的……）再和另一位士兵对话并选择第一个就可以乘坐トロッコ出外，不过马上就是BOSS战，还是先回去记录一下吧！



刚到门口，正在向马车上搬运铜矿，“疾风”的副团长デメトリオ已经带人赶到！接着是两场连续的战斗，头一战是对付四名士兵，这还好说，不过在敌方只剩下一人还是赶快给自己人补血吧！然后要对付的就是デメトリオ和他的两名手下，这场战斗比较麻烦……要拿到“デメトリオ1分钟内击破”和“デメトリオ不受伤击破”相当困难，推荐自己控制奈露，离远些为同伴加血和用纹章术攻击，这样后者还有些可能拿到。不过要注意的是拿战斗收集只需要打デメトリオ就是了，也就是说只要1分钟内击破デメトリオ就可以得到，而无须1分钟结束战斗，因此可以把攻击重点放在デメトリオ身上。此外这场战斗还有可能拿到战斗收集中的“避过龙吐出的火球”，不过这也是看运气了（笑）。被击败的デメトリオ纵身跳下了悬崖，不过这时候也没有时间多考虑什么了，回精炼所恢复和记录之后，马上前往湖岸の村アリアス吧！接着又会是BOSS战，一切小心。

湖岸の村アリアス

刚到入口就发现奈露的那两名部下：タイネーブ和ファリン，这次又被人捉住……接下来就是和酷酷的“漆黑”团长阿鲁贝尔（アルベル）之战！这场战斗还是有些难度的，战斗收集则是只用物品击破，事先没有准备充足的物品的话是很困难的。不求收集的话，虽然战斗时间会拖得挺长，不过还是会顺利完成的，基本战术还是先干掉他的两个手下，再围攻阿鲁贝尔就是。打倒他之后菲特将他的高傲和不屑又回敬给了他，将他扔在一旁毫不理会……不过从阿鲁贝尔身上得到的战利品“武神の纹章”现阶段还是不错的。

圣王都シランド

刚进王都，却遇到了米拉吉（ミラージュ），而她正照看的竟然是晕倒的阿米娜……原来阿米娜独自一人来王都就是为了找自己青梅竹马的同伴，而此人就是纹章兵器研究所的ディオン！赶紧回城去通知他，当然ディオン也立即跟着菲特来到了宿屋，一对分别已久的恋人终于重逢了，看到这些，菲特又不禁想到了索菲娅……DC版此时去见女王，出门时会有新同伴安德列加入，具体请参看人物篇，注意并不推荐此时让他加入。

湖岸の村アリアス

大战一触即发，马上再次回到アリアス，去会议室之后回客间和克里夫对话选择睡眠，之后再回会议室，和クレア



对话选择“是的”，作战也随之正式开始！菲特他们的任务是直插敌方的本阵，途中可不必和杂兵纠缠。到达敌方本阵后面对的是“疾风”团长ヴァオックス，由于他是飞在空中的，因此事先要多装备些对空的必杀技。好在这场战斗也是没有收集要素的，打倒敌人就可以了。然而，随后发生了谁也意想不到的变化：バンデーン的战斗舰居然也加入了这场战争！面对无差别攻击的战斗舰，双方虽然尽力还击，无奈实力相差太远，转眼便是死伤无数，连ディオン都身受重伤……目睹这一切的菲特几近崩溃，输送舰ヘルア、宇宙舰イーグル，一直到现在的エリクール2号星，难道一切都是因为要捉到自己？到底自己有什么特殊价值？为此而暴走的菲特终于展现了他的特别之处，只一击就将バンデーン的战斗舰彻底毁灭，自身也随之昏迷不醒……（最终兵器彼男？！顺便说一下，这段CG非常棒！）

圣王都シランド

等到菲特醒过来时已经身在王都了，而此时ディオン已经快不行了，去右下“ディオンの部屋”见过他后，菲特前去宿屋带来阿米娜，虽然米拉吉担心阿米娜的身体会支撑不住，不过阿米娜还是自己决定去见ディオン。随后菲特再次目睹了一场生离死别的情景，不仅是ディオン，连阿米娜也……

随后バンデーン的战斗舰再度袭来，幸好クォーク一方的战斗舰也及时赶到，击落了敌方的战斗舰，而随后出现的就是多次提到的クォーク的领导者：玛莉娅（マリア）。似乎她对菲特的一切了如指掌，而之后在会议室，玛莉娅带给菲特更大的冲击：菲特的父亲ロキシ以及索菲娅都被バンデーン俘虏，而玛莉娅自己则是ロキシ制作纹章生物兵器的实验品……而真相还不止这些，菲特，他自身才是纹章生物兵器的第一个实验品！

并没有时间给菲特来仔细考虑其中的意义，バンデーン的士兵已经开始入侵圣殿カナン，见过女王之后马上去礼拜堂打开通路吧！不过不要马上下去，和入口旁的修女对话便可得到10个バニッシュハンマー，以后再回来对话则可以补充个数。

封印洞

玛莉娅这时候也正式加入队伍，看她的数据明显是魔法类的，而之前得到的学习回复纹章术的道具也推荐给她用。至于封印洞这里的的机关也是比较多的，进入之后首先直接进上方的门，绕开绿巨人后打开左上方石像处的机关，之后返回入口处，再从右边的门进入，这样就可以向左方前进了。再向前走不久就会遇到记录点，还是赶紧记录一下吧！同样无须和看守的绿巨人交战（不过这里也是练级和练CHAIN数的好地方），直接去右上方，在这房间中可以发现墙壁上有裂缝，用バニッシュハンマー打开后进入（按□键，有可破坏的绿框出现后确认即可），再打开石像处的机关。此时绿巨人处堵住门的石块开始移动，不过由于进去后是打BOSS，所以还是先回去记录为好。

圣殿カナン

打倒BOSS之后就可以向圣殿カナン前进了，路上会遇到些水晶碎片，接近时会发生战斗，而胜利后会获得“セイントストーン”。进下个记录点旁边的门就会和BOSS交战，而现在是不可能胜利的，所有攻击都对对方无效，因此只有逃走。当然也可以先找到对付的方法再来打它，先进下方的房间，在没有地方前进时调查空的宝箱，这样就会发生地震，墙壁也随之出现裂缝，用バニッシュハンマー打开后进入，发现这也是个发明工房，而且宝箱中也有一个“セイントストーン”。在这里除了可以进行一般的物品制作外，还可以将得到的“セイントストーン”加工成“セイントアミュレット”，这样就可以回去打倒BOSS了。

然后继续前进，途中也还要破坏墙壁来发现新的房间。此外在途中会有4人单独交战的地方，如果有些担心实力不足的话也可以现在不用理会，不过如果胜利可以在宝箱中拿到防止石化的饰品“ストーンチェック”。再次前进会发现房间的路被ブロック堵住了，这要先去右上角的房间触摸红色的钻石，这样机关就会发动。回到之前的房间发现ブロック都动了起来，小心避开它们就可以找到出口，不过如果被撞上就会回到房间入口处重新开始。在记录点之后就是BOSS战了，这次想收集还是有一定难度的。胜利后确认セフィラ无事就可以返回见女王了，途中バンデーン的士兵都会不见，不过绿巨人之类的怪兽还是存在的。此外这里的宝箱中也会有很多好东西，例如预言书1、エネミーオーブ、星の小妖精、カウンターオーラ习得书，不可放过。

圣王都シランド

谒见の间报告之后女王决定和アーリグリフ联合对付バンデーン的战斗舰，而此时玛莉娅会和菲特单独交谈，并说起小时候的事情……在回忆中只要和全部人员对话后再和ジェシー对话两次就可以了，剧情结束后再度回到谒见の间，这时候对方已经有回信了，约定在モーゼル古代遗迹见面，菲特等人也再度出发！

水没都市サーフェリオ

经过交易都市ペターニ西行，在サンマイト草原向西北方行走，很快就能到达这里。在都市中心的十字路口会再次遇到罗杰，这次仍然有选择是否让他加入，注意这会影响到最后队伍中的成员，要三思而后行。当然也可以提早让罗杰加入，具体请参看人物篇。

モーゼル古代遗迹

要到达目的地，首先得先由渴きと润いをつなぐ回廊至モーゼル砂丘，后者由于温度过高，而有水分设定，出发时是100，随着行动而迅速减少，至0则回到出发点。不过途中有些水塘，站在里面是不会减少的，而按○键则会将水重新加至100，这样反复数次就可以到达右上方的出口了。为了方便起见，还是建议大家先买沙丘的地图，虽然要花不少钱。至于沙丘的宝箱倒可以暂时不用理会，在后期可以得到“アクアヴェイル”，再回到这里时就没有水的麻烦，那时再回收宝箱会方便很多。

终于到达古代遗迹了，笔直向前走就会踩到地上的园盘，此时会演示一些战斗，之后门才会打开。继续前进，会在三个房间中发现机关，只要按照盗贼>纹章使>战士>盗贼的相克顺序选择对应的石像就能够打开中间房间的门，进去就会和アーリグリフ的国王会谈。

アーリグリフ城

再次返回这里，不过要走的路真是很多啊……在城中将会谈后得到的“アーリグリフ王の手纸”给阿鲁贝尔看，他就会加入队伍。此时如果去矿山の町カルサア中“风雷”的住处，在团长的房间会发生PA，之后获得奈露的强力武器“护身刀・龙穿”。现在的目标是去选择伯爵龙，而它会在バール山脉最深处。要去バール山脉，又得绕大圈子，从アーリグリフ→トラオム山岳地带→カルサア→アイレの丘→アリアス→ベクレル山道→バール山脉……好在アーリグリフ城门口的飞龙可以直接把我们运送到バール山脉附近。

バール山脉

这里的敌人是相当强劲的，战斗间隙多注意回复HP。途中要从瀑布后面的山洞中进去才能继续前进，在记录点不远处会和BOSS ブルードラゴンゾンビ强制交战，在这里要小心对手的MP攻击，打倒它之后在附近调查，可获得“龙の共鸣腔”，回到途中破旧的工房可以加工成“龙角笛”，之后再前去右下有笑っている龙雕像的门口按×键来演奏即可打开门。

接下来的事情比较麻烦，需要对应不同的门上龙的表情来吹奏相应的曲子才能打开门。龙骨笛一共可以发出4种声音，正好对应龙雕像的4种表情。具体为：

表情	颜色	操作
喜	黄色	轻按×键一下
怒	红色	重按×键一会儿
悲	蓝色	重按×键一下
乐	绿色	轻按×键一会儿

如果是连续的表情变化，则需要在对应的表情演奏对应的曲子，这样才能打开门。这个地方还是很有难度的，需要多加练习和尝试。

练习实际上是有个好地方的，在バール山脉上方满地都是龙的骸骨的地方，多停留一会儿，就会有一只飞龙来将菲特抓走，扔到龙之山谷中……要想出来，就得杀出重重包围。在最后会遇到一只未成年的小龙，非常可爱哦！它会随着龙骨笛的声音来做出相应表情的，多加练习便可熟练掌握了。

打开全部的门之后中间房间的十字架就能够全部变亮了，之后回到入口右侧的房间中调查龙的标本，可以得到“龙の头盖”，再回到光的十字架中心处便会是BOSS战。

ウルザ溶岩洞

打倒BOSS后就会来到ウルザ溶岩洞，先到右下方调查バーニィ的雕像，就会获得“ウサミミの键”。再去左侧深处找到中间的房间，进去后和バーニィ交谈，支付开发费用之后得到“バニッシュボム”和“ド根性バーニィ”，为了消除前进道路上的障碍，还得先回アーリグリフ去找“魔光石”，也就是说你得将这么多路再跑回去一次……对了，途中别忘记去ペターニ街住宿，在事件中的选择关系到阿鲁贝尔的加入情况。

回到アーリグリフ之后前去当初从牢房脱出的地下水路出口，进去后上方有被冰块挡住的入口，用“バニッシュボム”消除冰块后即可进入。不过使用时要小心不让掉下来的冰块砸到自己，否则又得从入口开始，而且冰块也复原了。在内部得到“魔光石”之后再回到溶岩洞见バニラ，他就会加工出“バニッシュリング”，现在就可以前往ウルザ溶岩洞入口右上方那被岩浆挡住的地方了。之后就是记录后的BOSS战了，这次的BOSS是到目前为止最强的伯爵龙，要想让活了数百年的高傲的伯爵龙来扛上东西可没那么容易，而这次的二连战也是考验玩家水平的时候……多用远程攻击和牵制，实在打不过还是出去多练练级吧！利用黑鹰旋是比较常用的战术。

圣王都シランド

回到这里之后先要找到队伍中的全部成员并对话，之后再回到谒见の间的后门就会发生情节，伯爵龙+雷之箭的组合终于获得了胜利，之后队伍中菲特等外星来客也要离开了，在和曾经共战的伙伴们告别之后，他们又回到了宇宙。

然而事情并没有结束，バンデーン的战斗舰再度出现，而这次他们还带来了ロキシ和索菲娅作为人质！为了救回他们，只能再次回到地面，而地点则是已经很熟悉的カルサア修练场。

カルサア修练场

显然对方不怀好意，带了个妨碍我方时空传送的机械，这样敌方可以源源不断地增加兵力……现在只能想办法直接突击BOSS处，破坏机械。在3楼和ロキシ对话之后和上次一样回到1楼，再通过升降机前往4楼，记录后继续前进。注意有了“バニッシュリング”之后，这里之前一些能看不能拿的宝箱都可以入手了，不要错过。在剧情中会有奈露出现并破坏了机械（至于具体是谁出现会随着之前的选择而不同，具体请参考人物篇），不过自己也身负重伤。同时ロキシ则受到重创，只来得及说出研究资料在月球基地就撒手西去……打倒BOSS之后众人赶紧带上奈露回飞船救治。回到飞船后，菲特前往自己的房间休息，之后便前往银河联邦军战舰“ブリッジ”。

ブリッジ

在这里获得的是更确切的消息，玛莉娅和菲特正是ロキシ等人为了对抗将来未知的威胁而开发出的最终兵器！而现在，这威胁已经变成了现实，人类正遭受着毁灭性的打击。为了弄清楚来龙去脉，众人只得前往月球基地。

ムーンベース

在这里会与苏芙蕾再会，而她也会在BOSS战后暂时加入队伍。向往北方的ロキシ的研究所途中会遇到与“代弁者”的强制战斗，研究所就在不远的有记录点处，不过其他地方也有宝箱，东西还是相当不错的，也不要错过了。



ロキシ的研究所的资料解开了ロキシ当初进行这样研究的谜底：因为遇到时空之门的警告，得知人类对纹章学的研究已经触犯了创造主（FD人）的禁区，而得知即使现在停止也无济于事的ロキシ等人则下定决心研究能够对抗将来惩罚的最终兵器，而研究的成果就体现在菲特和玛莉娅身上，而索菲娅则是打开时空之门的关键……之后可以离开ムーンベース，不过这时候会有苏芙蕾是否加入的选择，具体如何还是大家自行决定吧！

惑星ストリーム

回到アクアエリー后接到ブリッジ的报告，事态进一步恶化。回房间休息之后再前去见舰长，为今之计，只有通过时空之门去直接挑战创造主！为了人类的未来，菲特等人转送到惑星ストリーム来寻找时空之门，而战舰水天使号则为了掩护菲特等人而壮烈牺牲……惑星ストリーム并没有什么机关，直接向上走不久就能发现时空之门，随着索菲娅与时空之门的共鸣，菲特等人顺利地来到了FD人的地方。

FD空间

然而面对的是和想像中完全不同的情况，没有巨大的敌人，也没有什么高耸的建筑物或者地下的神秘洞窟，看来平和安闲的当地人只是用奇怪的眼光来看着他们的独特的穿着打扮……惟一和他们交谈的フランド却将菲特等人所有的观念打了个粉碎：所谓的银河联邦、所谓的星之海洋、所谓的生离死别，这一切不过是这里的人所玩的一个网络游戏エターナルスフィア而已！这、这不是真的吧……フランド还来不及讲得太清楚，就已经有人冲了进来，战斗胜利后フランド给了菲特“认证ディスク”，还是到ジェミティ市来体验一下究竟是不是真实的……

ジェミティ市

首要目标就是ジェミティ中央的エターナルスフィア端末室，有了フランド的“认证ディスク”加上索菲娅的特殊能力，他们终于能够成功进入游戏。难道是真的？现在就可以自由前往ヴァンガード3号星、エリクール2号星、ムーンベース、惑星ストリーム这4个地方，同样也会遇到诺基亚等人……为了确认这一切，菲特等人决定前往这个游戏的开发公司：スフィア社。不过这时候在ジェミティ市还能找到斗技场和赛跑场，有空也可以来玩玩呀！也可以传送回エリクール2号星找安德列和其他同伴加入。

スフィア社

一进门就是与スフィア社保安部长的战斗，胜利后向上前进，直到5层之前没有什么特别的机关，这里也就不多说了，在4F的宝箱中能得到契约道具ドレメラ工具セット。遇到开发人员之一的ブレア之后菲特等人对这游戏有了进一步的了解，并得到了“アンインストーラー”。ブレア希望他们能用这来消除那些代弁者与执行者，现在就继续前进吧！另外这里也有一些需要注意的地方，首先与左下的アイレ对话可以回复全员的HP、MP；与左上方的シャール对话后，再与右上的レイリア对话，可获得一些回复道具，外加隐藏职人イザーク加入的重要道具AIプログラム。打倒BOSS后这里还会出现记录点，再与レイリア对话则可以购买一些常用道具。

之后的机关也比较简单，大致也就是打倒BOSS、打开开关等等，最后在8层可以找到传送装置，直接去100层吧！到这里剧情之后就会被转移到惑星ストリーム。注意DC版这里是有些不一样的，打开开关后，传送装置用5楼的就可以了，而要去的也不是100层，而是最高的211层。

惑星ストリーム

一开始就是与代弁者和执行者的强制战斗，然后则是新型敌人：断罪者！胜利后ブレア出现，并且告诉他们要彻底结束这种状况还得去寻找这之物品，而菲特等人马上想到的就是当初所保护的“セフィラ”。战斗后向下前往当初来的地方，不过由于地形改变了，还得重新探索才是。走到最左下方后可以和宇宙船ディプロ取得联系，之后被传送回ディプロ。

众人商量之后决定再回シランド城，先和全部人员对话，之后再回去找ミラージュ对话，这时候就可以去后方的传送室了。DC版中米拉吉这时候会自动加入，恐怕很多人都等了很久了吧！

圣王都シランド

回去遇见的同见过女王，好在她还是很通情达理的，允许他们前去找セフィラ。接下来就是再去一次圣殿カナン，途中会有4次与ガーディアン的强制战斗。拿到セフィラ后再回去见女王，下一个目的地就是上次谈判的地址：モーゼル古代遗迹！

モーゼルの古代遺跡

来到当初会谈的“圆卓の广间”，在这里会有BOSS战，打倒后进出现的地下通道，右边是个与剧情无关的迷宫“地下水脉”，这里就不多说了，具体可参见迷宫篇，左边这则是最终迷宫。我们要去的地方是左方的ファイアーウォール，而这里的机关都比较单一，也就是利用开关来切换不同的开启的门。不过那些跑来跑去的障碍物倒是很烦……打倒转送的BOSS后，我们就来到了最后的迷宫：螺旋の塔！

螺旋の塔

这里的谜题就比较多了，一般的障碍物可以用“バニッシュリング”消除，即使数量为0也能够正常使用的，不必为此担心。在第2层会遇到ブレア，不过这并不是真的，只是虚拟出来的而已，打倒他之后向前走不远就会发现被封印住的真正的ブレア。要解救她就得先打开附近的3个机关，不过都需要打BOSS的。胜利之后转送装置也恢复作用，队伍继续向第3层前进。



第三层迷题的关键在于配色，红色的台上的宝石颜色按照黑→白→黄→青→赤的次序变化，青色的台上的宝石颜色则按照赤→青→黄→白→黑的次序变化，用“バニッシュリング”一次则变化一次，中间则会显示两者混合后的颜色，和打开门需要的颜色一致时门就开了，如果用完了改变回数还不一致的话就会强制战斗。举个实际例子吧，第一个门只需要在左右各变化一次就能得到所需要的红色。谜题一次完成的话还会有宝箱，具体情况如下。

回数	颜色	操作	宝箱
2	紫	赤(青)1回、青(赤)1回	イフリートの结晶体
6	绿	赤(青)3回、青(赤)3回	フェンリルの结晶体
10	橙	赤9回、青1回	イフリートの结晶体
9	赤	青8回、赤1回	フェンリルの结晶体
16	黄	青5回、赤7回、青4回	バーニィシューズ

之后的情况也都差不多，在第6层有3个地方墙壁可以用破坏，全部打开里面的机关就可以继续前进。到了第十层就可以遇到最终BOSS！虽然是ブレア的哥哥，不过两人意见相左，ブレア也无法劝服哥哥，“他们不过是0和1的集合体而已！”，眼见这样，战斗自是不可避免，最终战的对手是ルシファー，打败他后他甚至要消除整个银河系的数据……即使是创造这个世界的神，这样的行为也是不能容忍的，真正的最终战开始！ルシファー第二战难度毫无疑问是目前最高的，攻击强而且范围超大，要有长期战斗的觉悟，不过打倒之后得到的是100经验值和0钱……当然，对战斗系统足够熟悉的话，即使是LV1胜利也是轻而易举的。

ENDING

奈露：终于回来了，不觉得晚了点吗？

玛莉娅：欢迎回来，菲特。

菲特：大家……

克里夫：意外地迟啊。

菲特：啊……大家都没事真是太好了。

奈露：结果是什么？我们被抹消了吗？

玛莉娅：我们能看见这个世界，能感触这个世界……这只不过是为了让我们能认识他们而故意制造出来，可能一切都是虚幻。即使我们所在的世界里一切都是虚构的，但我们能体会到世界的存在，这一点的确是存在的。所以，那个鲁西法并没有消除我们的意识。鲁西法只能将虚幻的东西回归到无，但他不能将实际存在的事物抹消。

索菲娅：那能不能这么说？鲁西法最后还是没承认我们的存在，所以我们现在才在这儿？

菲特：是啊。我们在这里，这个世界也在这里，只要这样就足够了……回去吧，回到我们应该在的世界。

索菲娅：嗯，菲特，回到我们的，回到大家的世界！

伴随着那首《忘记如何飞翔的小鸟》，STAFF名单缓缓在屏幕上卷过，之后出现的则是各人的去向，例如以银河第一的明星为目标而努力的苏芙蕾、继续守护着国家的奈露等。结局会随着各人间的好感度不同而变化，不过只有菲特和其他同伴的不同组合，而同伴之间不会像《SO2》那样出现多人结局。



在出现“THE END”字样之后，会提示在记录通关信息，记录好了RESET之后可以看到最后的记录上有Clear的字样，读取这个记录会发现附近多了个バーニィ，和它对话会提示隐藏迷宫，具体可参见迷宫篇。另外DC版中和バーニィ对话还可以直接选择回到防火墙外、モーゼルの古代遺迹或者サーフェリオ水上都市，经历过《SO3》的最终迷宫艰难脱出后，DC版的这个改动真是太贴心了……

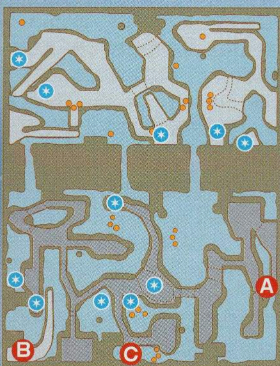
迷宫篇

非剧情迷宫

地下水脉

地下水脉在剧情中是无须进入的，因此在之前的攻略中我们并没有详细提起。不过在这里还是有一点谜题，另外还有几个战斗收集和宝箱，也大可前来一游，下面我们就来简略介绍一下。

进入这个迷宫是比较简单的，在进入最终迷宫的防火墙之前，会发现右边也有下去的入口，从那里进去就是地下水脉了。首先前去地图的右中部，在A点处可以乘坐トロッコ在水中移动，途中的蓝色区域为可水中移动的地方，注意有些障碍物是可以穿过的。此时前往左下角，在B处会有BOSS，虽然并不是很强劲，不过由于离记录点有些距离了，还是打得比较稳妥的好。而且这个BOSS是没有战斗收集的，可以自由战斗。



打倒BOSS后水会退去，一些开始不能前去的地方现在也可以走过去了。不过接着又是BOSS战，而且有战斗收集，推荐先出去记录一次，当然，路上的各个宝箱就顺便开了吧！在C点附近会看到地上有水晶，而旁边的门无法进入。这个谜题是要将迷宫中漂浮的光球引到水晶之上，这样门就会打开，推荐站在C点来引它。注意谜题解开之后就是第二次BOSS战了，这次的敌人身上有不受伤和一分钟胜利的战斗收集，不可错过。

随后进入的是一个相当大的房间，在各地可以找到不少宝箱，DC版中还会有人物卡片。在深处会遇到本迷宫的最后一个BOSS，同样会有不受伤和一分钟胜利的战斗收集，想来不少玩家就缺少了这几个吧！胜利后前往上方大房间和老人对话后可以下棋，当然，没有多少人特意跑这么远来下棋的……

隐藏迷宫

隐藏迷宫一：试练の遗迹

要到试练の遗迹，首先得通关一次，之后在最后的记录上会有Clear的字样。读取这个记录，会发现记录点附近出现了一只バーニィ，与之对话会获得提示。具体是指哪里呢？其实就是矿山の町カルサア，在这里的最左下角，之前被拦住的入口现在可以自由进入，通过“试练～续く回廊”，途中消除一些障碍就可以来到遗迹的入口！

注意事项

a.如果是地球难度，那么进入遗迹之后会自动调整成银河难度，当然，从遗迹出来之后难度会自动恢复。

b.遗迹共有8下层，内部没有任何记录点和回复点！这也是一贯的设定了，推荐打倒每下层的BOSS后都回去记录一次。

c.出现的敌人非常强劲，很多敌人的攻击还附加冻结、麻痹等效果，最好能先准备好相应的防具和饰品。

第1下层



第1下层地方不小，不过没有什么谜题，很容易就来到BOSS面前。ビッグフット行动迟缓，不过要小心它的冻结攻击和近身的大范围旋转攻击，推荐自己操作远程攻击的人员，比如索菲娅或者玛莉娅。此外本下层有很多宝箱，有的还是隐藏在可以消去的箱子中，可别放过了。除了钱和一般的药品外，比较重要的还有シャドウピュレット、圣杖パンプキンレイス、バーストエミッション、リフレックス(2个)、ミスティックチェイン，此外还能得到索菲娅的隐藏技：ブラッドスキュラー。不过要注意有些地方是后来才能去的，到时候不要

错过。

第2下层

这里首先要去迷宫的右下打开机关，之后在向上前进途中会遇到BOSSサッキュバス，她的攻击附加混乱和冻结效果，推荐操作索菲娅，站得远远的，专心回复即可。继续前进会来到一个4×4的迷宫，在右下角有个空地。这里的规则是只有靠近空地的房间才可以移动到空地（调查房间中部的装置），而前往下一下层就要使得最左上方为空地，之后跳下去就可以了。例如按照15→11→10→6→5→9→10→6→2→1来移动就可以到达最左上方，当然方法也并不是这一种。

不过其他地方也是可以跳下去的，探索迷宫的同时也去寻找宝物。在本下层可以得到妖力天の铁甲、ミラージュローブ，这些都是很好的装备，而"万能解毒剂试作タイプ"也是不可错过的。

第3下层

这里相对来说很小，因为大部分地方都被隔开了，要从上一下层不同的地方跳下才能去探索。途中会与コッカトライス强制战斗，不过没什么难度。打开机关之后再前进就会回到第1下层，同时这里右上不远处原本无法进入的门也打开了，从里面的转移装置我们可以前去2、3、4下层！不过不要急着前去第4下层，先去第3下层吧，你会遇到"《星之海洋》系列"最大的奸商，专卖超高价物品的行星商人惨太。

这里卖的东西一目了然，除了合成素材之外的其他各种素材（120元），剩下的就是三大件了，5000000的サンタブーツ、6160400的トライエンブレム，还有9800000的うごめくもの！还是先在斗技场赚好钱再来吧……顺便说一下，遗迹中的不少空中的宝箱要注意消去的次序，否则就会虚悬空中而无法入手，例如惨太所在的这个房间。

注：サンタブーツ和うごめくもの在前作也有类似的东西，装备在菲特身上去住宿，第二天起来时有可能获得物品，当然也可能什么都没得到。以下是可能获得的一些物品：

サンタブーツ	
おもいゆびわ	合成素材
おもいうでわ	トライエンブレム
ぶかぶかのゆびわ	チンケスレイヤー
ぶさいくなゆびわ	地の小妖精
わらえるうでわ	水の小妖精
へっぽこなうでわ	火の小妖精
ダサダサピアス	风の小妖精
くつじょくのピアス	星の小妖精
へろへろなピアス	★トライエンブレム
はずかしいみみかざり	バーニィシューズ

うごめくもの
キングドリアン
ほや
デーモンズストーン
合成素材
リリスの眷属
バーニィのお守り

★获得概率约为1/256

第4下层

这里非常暗，调查附近的牌子可以获得提示"光が道閉ざす　暗こそ全ての道标となろう"。解开这下层的迷题还是有些麻烦的，在迷宫中到处都是一片漆黑，只有几个飘来飘去的光球稍微照亮一点地方。继续前进会发现有扇门无法打开，这时候需要打倒9个光球。说起来虽然简单，实际还是有困难的，光球会不断自各边缘再生并且飘进来，并且光球（アクアウィスプ）自身也并不好对付，它的攻击会同时伤害HP和MP，而且还附加麻痹效果，一不小心就会全灭！

好不容易将这些光球全部消灭，在无法打开的门之前会出现アースドラゴン，如果按R2键打开了示意图会看到门前有敌人的标志。注意这时候不要急着回去记录，否则一切换后又得进来重新打光球……好在アースドラゴン很好对付，打倒它再回去便无妨了。

第5下层

前进不久就会遇到系列中多次登场的帕菲（パフィ，可这已经是前作的400多年以后了啊……），和往常一样，她会问菲特是否知道她的名字，之后就召唤出一只怪兽シュプリンガー。这次可不同前作那种刀枪不入的家伙，打倒它之后帕菲又溜了，继续前进，类似剧情再次发生：帕菲又被别的怪兽看上了……

当然，还是要和往常一样选择帮助她，好在这次登场的アーレイ同样很好对付，跟着自然是帕菲同样跑了、同样摔倒、同样掉下钥匙……捡起她掉下的"ヒミツ部屋の键"后就可以打开下一下层的门了。在第6下层入口附近会再次遇到帕菲，如果已经拿到了"万能解毒剂试作タイプ"就可以和她结成契约。另外旁边就是工房，有需要的话可以适当利用。在第5下层获得的最重要的当数"里樱花炸光"，这是奈露的隐藏必杀技，非常强力。

第6下层

继续深入之前一定要记得回去记录一下，之后再回第6下层。这里和第2下层类似，先要向右走打开机关。不过在尽头会遇到一个小女孩，她好容易变出神枪，却又拿不动而摔倒了……不过这位幼年版的レナス并没有直接和我们交战，而是召唤出了"疾风"骑士团团长ヴォックス！这次才是"本气ヴォックス"（笑）。他的很多必杀技附加火属性，有了火属性吸收的トライエンブレム后打倒他是轻而易举，注意DC版3A纹章变成属性减半，这时要换用火属性吸收的不死鸟纹章。但是切莫轻举妄动，因为这次与"本气ヴォックス"的战斗中居然有12项战斗收集！



在《SO3DC》中这里的战斗收集减少为5个，分别是击破、获得物品、发动GUTS防御、发动カウンターオーラ、击破对手的GUTS防御，相比之下难度低了不少。当然，因为仍然只能遇到一次，所以还是先回去记录后再来拿战斗收集吧！

打倒"本气ヴォックス"之后进门打开机关，之后再回到第6下层入口处直接向上走，不久后就会再次遇到和第2下层类似的4×4迷宫。这次的规则和目标和上次一样，都是要将左上方变成空位，不过有些房间的一些方向有障碍，要达到目标还是需要动些脑筋的。按照15→14→13→9→10→6→2→3→7→6→10→9→5→1的移动方法可以最快找到出口，参考附图。此外类似的是其他房间跳下去会处在不同的区域，都会有宝箱的哦！至于第6下层的宝箱，值得一提的只有"无限空破斩"，这当然是阿鲁贝尔的隐藏必杀技了。

第7下层

从迷宫的左上角跳下后路就很简单了，当然其他区域的宝箱也要去收集。在遗迹里得到的武器一般是每个人的第二强武器，例如菲特的圣剑ファーウェル，这对于之后的战斗是很重要的，同样隐藏必杀技如菲特的"ディヴァイン·ウェポン"也不可错过。

前进不久就会遇到BOSS，而这次的BOSS是黑黑小小的モンジャラゴラ，它会在一定时间后自爆，这样战斗收集中的"モンジャラゴラ击倒"就拿不到了，要尽快击倒它！

第8下层

最后一下层迷宫，地方不大，也没有什么迷题，在上方的四个出口处会依次遇到4个BOSS，打倒每个BOSS后可以打开一个宝箱。

需要注意的是，打倒4个BOSS之后回去的路上会强制和"试炼の遗迹"的最终BOSSガブリエ·セレスタ交战，因此建议打了3个BOSS之后就先回去记录一次，以防万一。

老规矩，最终BOSS和隐藏BOSS是天使挨个打，也不知道3A是不是和天使有仇（笑）。这次登场的是ガブリエ·セレスタ，他的速度非常快，最强技攻击范围几乎是全屏，因此战斗的基本方法还是让索菲娅一边在边缘跑一边复活同伴和回复HP。不过ガブリエ·セレスタ的HP并不太高，在速度上拼不过对方可以考虑彻底强化攻击力。

打倒ガブリエ·セレスタ并不意味着游戏的完结，恰恰相反，这只是试验的开始，封印才刚刚被打开……先去两边原先不能进去的房间打开宝箱，注意现在全遗迹都没有敌人了，如果还有宝箱没有拿到，这正是个回收的好机会。回去记录后向着下一个迷宫前进！

注：试炼的遗迹以后还是可以来的，敌人当然也跟着出现了，虽然一般路上的BOSS没有了，不过在第8下下层还是可以再度和ガブリエ·セレスタ交战。击倒他后敌人再度全部消失，可以在这里反复练级和拿ガブリエ身上的战斗收集。

隐藏迷宫之二：スフィア211

击倒ガブリエ·セレスタ之后通过回到FD空间，这时候前往スフィア社就可以前往101层以上的地域，而迷宫共有211层！

注意事项：

a.同样在101层以上完全没有记录点和回复点，要经常回到5层或者1层记录来确保顺利前进。

b.每隔10来层会有一个BOSS，初期的大多是以前流程中出现过的BOSS，如伯爵龙等，当然其强度也提升不少，推荐在BOSS战前回去记录。

c.每层都会有1~4个宝箱，里面除了增加各项能力的药品外，还有些重要的装备和隐藏必杀技，这些可不能放过，一些特别重要的我们会在后面注明。

d.在每层并没有迷题，要找到转移点才能前往更高一层，不过可以随时回到已经去过的层数以及6~100中的任意层。

e.每层的迷宫构造也只会有8种类型，熟悉之后可以尽快找到转移点。

f.BOSS战掉下的东西可非常强，有除了索菲娅外其他人的究级武器，因此一定要装备上技能"ゲットアイテム"，并且在战斗中拿到奖励"获得物品概率上升"，这样最多每样能够得到3个！

g.最终兵器除了有共同的附加效果"ATK+1000"外，还有各种不利效果，如"破坏概率20%"、"经验值减少90%"、等等，要先回去锻冶才能正常使用。

h.由于会有两位同伴无法加入，多出的两个最强武器可以锻冶到只剩下"ATK+1000"之后再合成到别的武器上，这样就可以继续发挥作用了。

i.在几个究级武器（如クロスヘルム、ドラグーンレイザー和魔剑レヴァンテイン）之上，附加有负效果"敌のATK+30%"，锻冶的时候一定要小心，因为这条有可能被消除，同时也可能被锻冶成"敌のATK+30% 入手フォル×3"，而这种状态下再锻冶两次，就会得到"敌のATK+100% 入手フォル×10"！这可是赚钱的最快手段，别轻易消除了。

和试炼的遗迹类似，スフィア211还可以继续来锻炼，到了最高层仍然可以挑战昂翼天使，当然东西是拿不到了。再次挑战时战斗前的对话会发生变化，而不同难度下战斗时的背景也会有不同，可以留意一下。

阶数	名称	HP	MP	战利品
101	帰ってきたノートン	50万	10万	リリスの眷属
115	激昂のクロセル	70万	10万	ヴァローガントレッ
126	シャドウドラゴン	100万	20万	天剑"天之尾羽张"
137	復仇に燃えるシェルビー	150万	20万	デスブリンガー
147	狂乱のビウィグ	200万	30万	喜乐天の邪爪
159	モジャラグリーン	250万	40万	クロスヘルム
170	アーデーモン	300万	50万	ドラグーンレイザー
181	ご立腹のアゼザル	261030	11865	ヴァローガントレット
	憤怒のベルゼブル	300万	50万	
192	猛进のベリアル	300万	50万	エンジェリックケーブ
200	ブレア超人	400万	60万	魔剑レヴァンテイン
210	レナス	700万	70万	ヴァリキリーガーブ
最上层	イセリア·クィーン	1000万	200万	リリスの眷属
溶岩洞	フレイ	2000万	300万	神器エーテルフローズン

隐藏迷宫三：ウルザ溶岩洞　最深部

其实说不上迷宫，在上次打伯爵龙的老地方，继续前进就会有情节发生，放上"昂翼天使の宝珠"之后，出现在我们面前的就是本作最强的BOSS：女神フレイ！

フレイ的招数也是同时攻击HP和MP的，其最强技エーテルフローズン更是可以一击范围内我方全灭！

打倒她后会得到索菲娅的最强武器神器エーテルフローズン，同样的，也可以随时再来这里挑战フレイ，仍然每次都能获得神器エーテルフローズン。

新增迷宫

サーフェリオ水中庭园

位于イリス的野外区域，注意第一次经过这里时是不能前去的。这里和剧情的发展无关，游戏前期就可以来这里探索，而且这里也有一些独特的敌人。本处的谜题是推箱子，地上有移动印痕的才能够推动，要通过仔细的计算来找出一个通向出口的推动次序。迷宫中的好东西也不多，不可错过的只有一个合成素材以及エンチャントブック(风·吸収)。在BOSS战之前有记录点，打倒BOSS之后（无战斗收集）在它身后的宝箱中可以获得贵重道具パラケルススの圆卓，之后就可以开启对战模式了，具体可参考对战篇。

ウルザ石窟寺院

这个迷宫相比而言就要困难多了，首先要将游戏通关，然后读取打上Clear标志的通关记录，和右下出现的バーニィ对话，会发现已提到的隐藏迷宫除了试炼的遗迹外还多了溶岩的洞窟。之后前去ウルザ溶岩洞，在伯爵龙所在的大房间的右上方小房间中，可以发现上方多了一个通道，这里就是

新的隐藏迷宫了。注意这里最后的BOSS相当强劲，没有足够的实力还是先去试炼遗迹好了。

石窟寺院中的机关也是全新的，利用4属性的宝珠来消除相克属性的挡路的大釜。另外需要注意的是这里的敌人都是有属性的，放上宝珠之后，相同属性的敌人就会变成无敌状态，遇到这种情况就马上逃吧！这个迷宫中的宝箱有不少好东西，有エンチャントブック(水·无效)、圣剑“天丛云剑”、トラッピングカードEX11等，不要错过。

此外需要注意的是这个迷宫虽然只有3层，但是每层都会有BOSS，前两层是没有加入的同伴与相应的敌人一同出现，例如ロジャ－和ファ－プニル，注意和アルベル一起出现的就是死人之王ロメロ……这些同伴会有2P服装出现，而在战斗中更会使用各种究级必杀技，不可小视！另外需要提醒的是每个BOSS战都有战斗收集，因此要想拿全战斗收集就只能两次游戏选择不同的同伴了。

其实前两层的BOSS并不难对付，可第三层就不一样了。第三层的迷宫由密密麻麻的各属性大釜组成，在入口附近放上不同属性的宝珠可以到达迷宫的不同地方，推荐先取得各处的宝箱再说。使用火＋风的组合就可以前往最上方挑战BOSS，而这次的对手竟然是菲特！

在这里和菲特同时出现的敌人是不定的，具体人选就是好感度最高而在结局中会和菲特在一起的那位同伴……注意人选在通关时就已经确定了，到了石窟寺院再调整好感度是无效的。如果好感度都很低而导致菲特最后是一个人的话，那



么出现的就是强化后的最终BOSS路西法……

这场战斗的难度还是相当高的，推荐先用MP气绝药干掉菲特，因为他的MP只有10万，只剩下另外一人就方便多了。胜利后会得到强力饰品バ－ニィのお守り和トライエンブレム。另外一个不错的消息就是第三层的敌人シャドウサヴァン会掉下合成素材，以后就不用担心不够合成的了。

对战篇



这是“《星海》系列”的首次尝试，看得出来还是处于一个试验阶段，不过也不排除以后会出现单独的《星海对战版》哦！要进行对战模式，首先要在新增加的迷宫サ－フェリオ水中庭园中打倒BOSS，在BOSS处的宝箱中可以得到贵重品パラケルススの圆卓。将它交给交易都市中职人介绍所的ウェルチ就可以进行对战模式了。对战共有4种选择：1PVS.2P、1PVS.COM、1PVS.COMVS.COM、1PVS.2PVS.COM，战斗时间则有90秒、180秒以及无限三种选择。进入战斗后可以选择人物，初期只有6人，其余4名同伴要获得相应的卡片才可使用。此外在选择人物时按不同的键可以选择不同的服装，具体为○（1P）、△（2P）、□（3P）、R1（4P）、L2（5P）和R2（6P）。初始只能选择1P和2P服装，其他服装则同样要获得相应的卡片才能够使用，具体如右表。



不过游戏中有5P和6P服装的只有菲特和索菲亚，而要使用6P服装就要将他的3、4、5P服装全部得到。对战的人物选择好了之后就是选择人物的类型，每个人物都有3种类型可以选择，每种所装备的技能都是互不相同的，也由此衍生出非常不同的战术。具体情况请参考下表。

最后需要选择的是对战的场地，已经在之前的游戏进程中发生过的战斗场地都可以选择，例如最初的模拟战以及螺旋迷宫等等，而还未经过战斗的场地则用？？？来表示。需要注意的是イセリア·クィ－ン战斗时有两种舞台，也就是说至少要战斗两次。如果是3人战斗，注意每个人都会随机攻击他人，混战的后果可是不可预料的哦！另外如果要退出战斗，按△键后再按照提示长按×键即可。

特殊的音乐

在对战模式中有可能会听到特别的BGM，这大约有10%的可能性出现。不过如果在选择战斗舞台的时候按住L或者R键的话，进入战斗后就是特别的音乐了。

カード名	位置	效果
トラッピングカード1	ムーンベース　居住エリア	アルベル可以使用
トラッピングカード2	スフィア211　5阶	ロジャー可以使用
トラッピングカード3	螺旋の塔　第1层	アドレー可以使用
トラッピングカード4	モーゼルの古代遗迹　最下层	ミラージュ可以使用
トラッピングカードEX1	ムーンベース　居住エリア	3P フェイト可以使用
トラッピングカードEX2	スフィア社　3阶	3P ソフィア可以使用
トラッピングカードEX3	ベクレル矿山	3P マリア可以使用
トラッピングカードEX4	カルサア山洞	3P クリフ可以使用
トラッピングカードEX5	ダグラスの森	3P ネル可以使用
トラッピングカードEX6	モーゼルの古代遗迹　地下水脉	3P アルベル可以使用
トラッピングカードEX7	スフィア211　16阶	3P ロジャー可以使用
トラッピングカードEX8	スフィア211　50阶	3P スフレ可以使用
トラッピングカードEX9	ウルザ石窟寺院　1阶	3P アドレー可以使用
トラッピングカードEX10	ウルザ石窟寺院　4阶	3P ミラージュ可以使用
トラッピングカードEX11	ウルザ石窟寺院　4阶	4P フェイト可以使用
トラッピングカードEX12	ウルザ溶岩洞	4P ソフィア可以使用
トラッピングカードEX13	试练の遗迹　第3下层	4P マリア可以使用
トラッピングカードEX14	试练の遗迹　第7下层	4P クリフ可以使用
トラッピングカードEX15	试练の遗迹　第5下层	4P ネル可以使用
トラッピングカードEX16	コーファーの遗迹	4P アルベル可以使用
トラッピングカードEX17	スフィア211　109阶	4P ロジャー可以使用
トラッピングカードEX18	スフィア211　140阶	4P スフレ可以使用
トラッピングカードEX19	スフィア211　141阶	4P アドレー可以使用
トラッピングカードEX20	スフィア211　173阶	4P ミラージュ可以使用
トラッピングカードEX21	スフィア211　188阶	5P フェイト可以使用
トラッピングカードEX22	スフィア211　199阶	5P ソフィア可以使用

※注意红色标记的地点需要消除障碍物才能获得。

收集篇

战斗收集基础知识

和前作以及《女神侧身像》不同，本作的收集要素改成了各种战斗，例如不受伤获胜、规定期限内打倒某人、按键10000次、等级77、逃跑50次、伤害777等等……一共有300个，这点对缓解练级和不断战斗造成的烦躁有很好的效果，甚至有让人沉迷其中的魔力呢！现在先让我们来了解一些战斗收集的基本情况吧！

1. 战斗收集需要1200K以上的记忆卡容量。
2. 同一记忆卡的所有进度都共用这个战斗收集记录。
3. 只能在初期模拟战前作成，如果没有的话之后的战斗就不能选择战斗收集了。不过如果第一次没有作成，我们可以另外开始新游戏，等到收集记录作成后以前的进度也就可以正常收集了。
4. 途中也无法初期化收集记录。
5. 地球难度是无法进行战斗收集的。
6. 记录的时候会同时记下当时的PS2内部时间，并且在查看时可以按收集时间来排列。
7. 只能在开始画面查看战斗收集记录。

战斗收集是《SO3》的一大特色，在《SO3DC》中更是得到了一定的强化，就连新卖点之一的换装也和战斗收集有紧密联系。注意只有在银河难度或者以上才能够进行战斗收集，同时也可以随时自行设置是否收集。



在满足战斗收集条件时在屏幕左上方会显示获得的战斗收集，在战斗结束后可选择是否记录。战斗记录最多一次显示16个，同时获得的战斗收集超过这个数量的话就会显示不了。在《SO3DC》中，已经消除了原作中一些与战斗收集有关的BUG，例如武器上合成了光弹发射就无法收集到大攻击only胜利等，另外斗技场中丢失战斗收集的恶性BUG也已经完全去除，玩家大可放心。

有些玩家在收集与时间有关的战斗收集时，会遇上“战斗收集的记录不正确”之类的提示，这并不是游戏的BUG，而是玩家的PS2内置时钟设置不正确，调整好即可正常收集。

重新开始游戏时，会提示是否读取记录，选择是的话，所读取的记录中战斗次数、按键次数等累积性数据就会继承下来，并且会继续累积。例如这样做之后战斗次数就会直接从读取的记录中的次数开始显示。另外和原作一样，如果战斗收集记录丢失，在模拟战重新制作时也有是否读取记录的显示，这样累积性的记录就会继承下来，并且在获得相关的收集时得到记录中已经获得的全部相关战斗收集，以减轻一些损失。不过这次没有了BUG，基本也用不着这样着吧！

战斗收集的作用

战斗收集比例	个数	效果
15%	45个	通常战斗时可使用2P服装
25%	75个	新游戏时可选择ユニバースモード（宇宙模式）
40%	120个	通常战斗时可使用3P服装
55%	165个	按□键可选择ミュージックモード（音乐模式）
65%	195个	新游戏时可选择FDモード（FD模式）
80%	240个	通常战斗时可使用4P服装
95%	285个	フルアクティブモード（全手动模式）使用可能

注：重新开始游戏后，即使有足够的战斗收集，也需要在奈露加入之后才能够自己选择服装。全手动模式同样需要重新开始游戏，之后在设置菜单的最下面会多一个全手动模式的开关选项。另外，《SO3》是没有与服装相关的奖励的。



难度对游戏的影响

以银河难度为基准，宇宙难度普通敌人的HP、MP约为1.5倍，FD难度则约为1.8～1.9倍，至于地球难度则约为0.7倍。此外随着难度的提升，敌人的攻防数值也会上升，而且还会使用一些原来不会使用的技能。需要注意的是，一些隐藏BOSS在FD难度下数值会大幅提升，基本为银河难度的3倍。例如芙蕾普通难度下HP为20000000，宇宙难度下HP为30000000，而FD难度下则约6千万！

战斗收集全表

这次的战斗收集和前作相比有不小的改动，新增加的战斗收集除了新BOSS（例如石窟寺院的菲特等）之外，还有一些颇有特色的收集，例如数个敌人同时击破、纸一重胜利、全员麻痹胜利、回复77777等等。下面首先让我们来看看这次的战斗收集全表，不过由于篇幅限制，对收集的详细解释这里就不再重复了。

No.	内容
1	战斗回数100
2	战斗回数1000
3	战斗回数5000
4	战斗回数10000
5	战斗回数50000
6	敌2体同时击破
7	敌3体同时击破
8	敌4体同时击破
9	HIT数10
10	HIT数30
11	HIT数50
12	HIT数100
13	HIT数150
14	HIT数200
15	HIT数250
16	HIT数300
17	敌100种类击破
18	敌200种类击破
19	敌300种类击破
20	敌400种类击破
21	敌420种类击破
22	CHAIN数3
23	CHAIN数10
24	CHAIN数30
25	CHAIN数60
26	CHAIN数100
27	CHAIN数250
28	CHAIN数500
29	敌一击击破
30	ジャストダメージ击破
31	ジャストダメージ1发击破
32	敌杀伤数300
33	敌杀伤数500
34	敌杀伤数1000
35	敌杀伤数5000
36	敌杀伤数10000
37	敌杀伤数50000
38	最速战斗时间30秒
39	最速战斗时间20秒
40	最速战斗时间10秒
41	逃走数20
42	逃走数100
43	行动不能数20
44	行动不能数100
45	全员マヒ胜利
46	全员冻结胜利
47	纸一重胜利HP5
48	纸一重胜利HP4
49	纸一重胜利HP3
50	纸一重胜利HP2
51	纸一重胜利HP1
52	ボタン入力数10000
53	ボタン入力数100000
54	ボタン入力数1000000
55	フィニッシュアタック数10
56	フィニッシュアタック数100
57	フィニッシュアタック数500
58	フィニッシュアタック数1000
59	レベル数10
60	レベル数77
61	レベル数120
62	レベル数255
63	プロテクトブレイク数10
64	プロテクトブレイク数100
65	プロテクトブレイク数500
66	プロテクトブレイク数1000
67	怒り数10
68	怒り数100
69	怒り数500
70	怒り数1000
71	最大ダメージ1000
72	最大ダメージ10000
73	最大ダメージ50000
74	最大ダメージ99999
75	ノーダメージ胜利
76	キャンセルボーナス100回
77	キャンセルボーナス1000回
78	キャンセルボーナス3000回
79	ノートンを30秒击破
80	ノートンをノーダメージ胜利
81	ラヴァークラブを1分击破
82	ラヴァークラブをノーダメージ胜利
83	シェルビーを1分击破
84	シェルビーをノーダメージ胜利
85	月影团长を1分击破
86	月影团长をノーダメージ胜利
87	マッドマンを1分击破
88	マッドマンをノーダメージ胜利
89	コッカトライスを1分击破
90	コッカトライスをノーダメージ胜利
91	クリスタルケルベロスを1分击破
92	クリスタルケルベロスをノーダメージ胜利
93	デメトリオを1分击破
94	デメトリオをノーダメージ胜利
95	オーロラガナッシュを1分击破
96	オーロラガナッシュをノーダメージ胜利
97	ブルードラゴンゾンビを1分击破
98	ブルードラゴンゾンビをノーダメージ胜利
99	ロビンウィンドを1分击破
100	ロビンウィンドをノーダメージ胜利
101	クロセルを1分击破
102	クロセルをノーダメージ胜利
103	ビヴィグを1分击破
104	ビヴィグをノーダメージ胜利
105	代弁者を1分击破
106	代弁者をノーダメージ胜利
107	アザゼルを1分击破
108	アザゼルをノーダメージ胜利
109	断罪者を1分击破
110	断罪者をノーダメージ胜利
111	ダークアーマーを1分击破
112	ダークアーマーノーダメージ胜利
113	クリスタルスタチューを1分击破
114	クリスタルスタチューをノーダメージ胜利
115	ダークアイを1分击破
116	ダークアイをノーダメージ胜利
117	キメラを1分击破
118	キメラをノーダメージ胜利
119	ストーンゴーレムを1分击破
120	ストーンゴーレムをノーダメージ胜利
121	精灵トリオを1分击破
122	精灵トリオをノーダメージ胜利
123	ガウを1分击破
124	ガウをノーダメージ胜利
125	ベリアル＆ベルゼブルを1分击破
126	ベリアル＆ベルゼブルをノーダメージ胜利
127	ルシファー遭遇
128	ルシファー5分击破
129	ルシファーノーダメージ胜利
130	ルシファーLV1击破
131	ユニバースルシファー击破
132	ユニバースルシファーノーダメージ胜利
133	ユニバースルシファー8分击破
134	ユニバースルシファーLV10击破
135	FDルシファーノーダメージ击破
136	FDルシファー10分击破
137	FDルシファーLV10击破
138	ガブリエ击破
139	ガブリエノーダメージ胜利
140	ガブリエ5分击破
141	ユニバースガブリエ击破
142	ユニバースガブリエノーダメージ击破
143	ユニバースガブリエ8分击破
144	FDガブリエ击破
145	FDガブリエノーダメージ击破
146	FDガブリエ10分击破
147	イセリア击破
148	イセリアノーダメージ胜利
149	イセリア10分击破
150	ユニバースイセリア击破
151	ユニバースイセリアノーダメージ击破
152	ユニバースイセリア15分击破
153	FDイセリア击破
154	FDイセリアノーダメージ击破
155	FDイセリア20分击破
156	レナス击破
157	レナスノーダメージ胜利
158	レナス10分击破
159	ユニバースレナス击破
160	ユニバースレナスノーダメージ击破
161	ユニバースレナス15分击破
162	FDレナス击破
163	FDレナスノーダメージ击破
164	FDレナス20分击破
165	フレイ击破
166	フレイノーダメージ胜利
167	フレイ15分击破
168	ユニバースフレイ击破
169	ユニバースフレイノーダメージ击破
170	ユニバースフレイ20分击破
171	FDフレイ击破
172	FDフレイノーダメージ击破
173	FDフレイ60分击破
174	ガブリエに挑发10
175	イセリアに挑发10
176	本气ヴォックス击破
177	本气ヴォックスからアイテム入手
178	本气ヴォックスにプロテクト
179	本气ヴォックスにカウンターオーラ
180	本气ヴォックスにプロテクトブレイク
181	总战斗时间5时间
182	总战斗时间50时间
183	总战斗时间100时间
184	小攻击オンリー胜利
185	ルシファーに小攻击オンリー胜利
186	イセリアに小攻击オンリー胜利
187	フレイに小攻击オンリー胜利
188	大攻击オンリー胜利
189	ルシファーに大攻击オンリー胜利
190	ガブリエに大攻击オンリー胜利
191	レナスに大攻击オンリー胜利
192	カウンターオーラオンリー胜利
193	ルシファーにカウンターオーラオンリー胜利
194	ガブリエにカウンターオーラオンリー胜利
195	イセリアにカウンターオーラオンリー胜利
196	アイテムオンリー胜利
197	アルベル1にアイテムオンリー胜利
198	アルベル2にアイテムオンリー胜利
199	アルベル3にアイテムオンリー胜利
200	纹章术オンリー胜利
201	ルシファーに纹章术オンリー胜利
202	ガブリエに纹章术オンリー胜利
203	レナスに纹章术オンリー胜利
204	チャージオンリー胜利
205	ルシファーにチャージオンリー胜利
206	ガブリエにチャージオンリー胜利
207	レナスにチャージオンリー胜利
208	バトルスキルオンリー胜利
209	ルシファーにバトルスキルオンリー胜利
210	イセリアにバトルスキルオンリー胜利
211	フレイにバトルスキルオンリー胜利
212	孤独战斗胜利
213	ルシファーに孤独战斗胜利
214	ガブリエに孤独战斗胜利
215	イセリアに孤独战斗胜利
216	レナスに孤独战斗胜利
217	フレイに孤独战斗胜利
218	铁パイプオンリー胜利
219	ノートン铁パイプオンリー胜利
220	铁パイプ99999ダメージ
221	ルシファー铁パイプオンリー胜利
222	レナス铁パイプオンリー胜利
223	ルシファーに裸胜利
224	ファイアボルト回避
225	メタルチンケ击破
226	チンケシーフLV99击破
227	モンジャラゴラ遭遇
228	モンジャラゴラ击破
229	連续3回Guts生き残り
230	連续5回Guts生き残り
231	連续10回Guts生き残り
232	連续15回Guts生き残り
233	HP回复777
234	HP回复7777
235	HP回复77777
236	残りHP77777
237	ダメージ111
238	ダメージ222
239	ダメージ333
240	ダメージ555
241	ダメージ777
242	ダメージ5555
243	ダメージ7777
244	ダメージ77777
245	ラッキースター10个ゲット
246	ラッキースター30个ゲット
247	連续ノーダメージ胜利数10
248	連续ノーダメージ胜利数50
249	連续ノーダメージ胜利数100
250	連续孤独战斗数50
251	連续孤独战斗数100
252	連续孤独战斗数500
253	ファイアボルト回避数10
254	ファイアボルト回避数50
255	連续フィニッシュアタック数10
256	連续フィニッシュアタック数50
257	連续レベルアップ数5
258	連续レベルアップ数10
259	連续レベルアップ数20
260	連续プロテクト成功数10
261	連续プロテクト成功数50
262	連续プロテクト成功数100
263	連续プロテクト成功数200
264	連续プロテクト成功数500
265	連续バックアタック数5
266	連续サラウンドアタック数5
267	連续レイドアタック数5
268	連续アイテム入手10
269	連续一击数10
270	連续一击数30
271	連续一击数50
272	連续逃走数31
273	連续0ダメージ30
274	連续0ダメージ50
275	イセリア5回击破
276	フレイ5回击破
277	姬と骑士击破
278	悪辣タッグ击破
279	虎缟コンビ击破
280	猛兽使いの娘击破
281	フェイト击破
282	姬と骑士を孤独击破
283	悪辣タッグを孤独击破
284	虎缟コンビを孤独击破
285	猛兽使いの娘を孤独击破
286	フェイトを孤独击破
287	姬と骑士をノーダメージ击破
288	悪辣タッグをノーダメージ击破
289	虎缟コンビをノーダメージ击破
290	猛兽使いの娘をノーダメージ击破
291	フェイトをノーダメージ击破
292	ユニバースフェイト击破
293	FDフェイト击破
294	オート战斗胜利
295	バトルスフィア突き5回达成
296	60分以上战斗
297	120分以上战斗
298	1分间敌から攻击されない
299	5m以内に敌に入れないで胜利
300	战斗中移动距离42.195km

物品篇

1.基础

物品制作向来是“《星之海洋》系列”的重要特色之一，在《SO3DC》中，物品制作比起之前的《SO2》有了非常大的变化，可以说是一个全新的系统。初玩《SO3DC》的玩家经常会被相关的各项信息弄糊涂了，因此在这里我们会详细加以分析与解释。



要进行物品制作，首先要等到剧情进展到菲特等人来到了交易都市ペタ－ニ，在这里前往职人ギルド和ウェルチ对话，选择“是”即可登记。ウェルチ会带菲特前往对面的工房，并且提供了1000元的初期资金，从此就可以开始制作了。

首先来认识一下工房，在主要情节发生的2号星上，所有的城镇（除了河岸都市）之外都是有工房的，其中矿山の町カルサア还有两个。部分较大的迷宫中也有工房，可供临时制作物品应急。工房初期的设备有限，要彻底发挥作用就要投入资金来强化，其中ライン（line）是指能够同时进行的数目。如果初期金钱不够，可重点强化交易都市ペタ－ニ的工房，因为在月球或者FD世界都是同样利用这里的。通关之后则主要是使用矿山の町カルサア的工房，因为素材可以在附近的试炼之遗迹中的惨太处买到，比较方便。

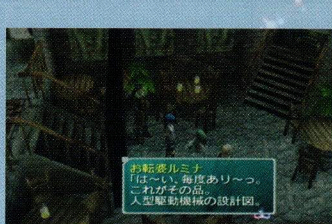
2.职人情报

有了工房之后就可以开始制作物品了，我方同伴是各项都能进行的，但是一般数值并不太高，只有一些比较擅长的项目数据还不错，例如索菲亚的料理、苏芙蕾的细工、克里夫的锻冶等等。要制作出高评价的物品，还需要更多的职人来加入。职人是随着剧情进展而出现的，出现后和他们对话，满足契约条件的话就可以加入。需要注意，如果ウェルチ还没有介绍过，那么即使遇到他们并满足契约条件也是不能加入的。另外职人加入后可选择放在何处（只在城镇中），由于在物品制作时可以随时调整已加入职人的所在地点，因此加入时的选择并不需要考虑太多。至于职人的出现条件以及契约条件可以参考后面的表格。

隐藏职人イザーク加入方法

首先得和メリル、バニラ、デジソン三人结下契约，再得到AIプログラム（在スフィア社5F第一次遇到ブレア时先后和シャ－ル、レイリア对话即可）和设计图，这样前去水没都市サ－フェリオ，在村子家右方靠近水边的地方调查便可让他加入！这里的关键地方是获得设计图，而这需要完成旅人ラドル的连续PA才行。

这个PA是有严格时间限制的，只有在アミ－ナ救出后到ア－リグリフ王国与シ－ハ－ツ王国决战之间才会发生，千万不可错过！在这期间前往交易都市ペタ－ニ的宿屋，在右方第二间房间中会首次遇到“《星海》系列”常见的超级路痴ラドル，这次他想和ルミナ前去矿山の町カルサア开间小店，可两人现在却为下一步应该前去的方向而争论不休，进而寻问菲特的意见。菲特当然告诉他们正确的答案“南だよ。知らないのかい？”，之后前往河岸の村アリアス，在宿屋中再次遇到两人，这次选择“北西の门からがいいよ”或者“南西の门から行けば乐だよ”都是可以的。



虽然路都指对了，不过既然是路痴，那么当然没有那么容易成功到达的……前去王都ア－リグリフ会再次在宿屋遇到他们，ルミナ正为这里寒冷的天气而抱怨不已，还是去告诉他们走过头了吧！选择“カルサアならもう行き过ぎましたよ”，这样再回到矿山の町カルサア就可以完成整个PA了。终于到达目的地的两人开了个小店（地图中部的酒吧中），号称“ルミナとラドルの究极のお店”，在这里可以买到勇气の纹章和再生の纹章，其他的倒很普通……这时候和ルミナ对话，花5000块钱就可以买到贵重品设计图！不过如果第一次在交易都市就告诉他们错误的答案，那么随着选择的不同会在水没都市サ－フェリオ或者圣王都シランド开间小店，当然卖的东西更差，设计图也拿不到了。

同伴数据一览表

名称	TIME	COSTS	料理	炼金	细工	调合	锻冶	执笔	机械	合成
フェイト	0%	0%	16	14	20	30	29	34	25	12
クリフ	5%	0%	9	5	2	10	31	7	36	14
マリア	0%	–10%	19	22	10	25	4	22	20	15
ソフィア	0%	–5%	43	36	33	15	6	15	3	25
ネル	–5%	0%	30	20	15	10	25	14	5	10
ロジャー	5%	0%	2	6	35	6	23	4	20	10
アルベル	0%	5%	16	15	12	16	30	4	16	15
スフレ	–10%	10%	6	12	40	11	5	6	15	20
ミラージュ	–5%	–5%	26	18	30	27	17	16	31	22
アドレー	–25%	+ 30%	20	4	3	5	27	11	7	15

职人出现时间表

时期	出现职人
フェイト到ギルド那里登录	ダムダ・ムーダ、ミレーニア、マユ
到达シランド	エリザ、グラッツ、スターアニス
セフィラ死守后回到シランド城	ミスティ・リーア、ライアス、发明王ジソン
二国会谈后到达アーリグリフ	杀人シェフ、コーネリアス、バルバドス
クロセル说得	ミシェル、ガスト、バニラ
进入ジェミティ的端末（从FD空间传送回来）	アンサラー、パフィ、アクア＆エヴィア
スフィア社归还后，到达シランド	メリル、ノッペリン伯爵、ボイド
圣殿カナン（第2次）后返回シランド城	チリコ、贤者オースマン、占い师ルイド

职人一览表

人物名	场所	契约条件	等级	TIME	COSTS
料理					
ダムダ・ムーダ	圣王都シランド	醉迎（落：月影构成员）	料理Lv6	—	10%
マユ	カルサア修练场3阶	愈しネコ（细工）	料理Lv20	—	–30%
リジェール	矿山の町カルサア 食料品店	ゴールデンカレー（料理）	料理Lv47	40%	—
杀人シェフ	水没都市サーフェリオ	万能包丁（店：ジェミティ）	料理Lv75	–30%	—
调合					
ミレーニア	河岸の村アリアス 教会	3200フォル	调合Lv19	—	–20%
ゴッサム	交易都市ペターニ	若返り药（ニセモノ）（调合）	调合Lv9	—	20%
パフィ	试练の遗迹第5下层	万能解毒剂试作タイプ（宝：试练の遗迹第2下层）	调合Lv57	–40%	—
占い师ルイド	水没都市サーフェリオ	90000フォル	调合Lv98	30%	—
炼金					
エリザ	圣王都シランド	10000フォル	炼金Lv4	–30%	—
マクウェル	シランド城 图书室	预言书1（宝：圣殿カナン）	炼金Lv31	40%	—
ミスティ・リーア	バール山脉	魂玉石（宝：バール山脉）	炼金Lv50	—	—
アンサラー	シランド城 ラッセルの部屋	贤者の石（炼金）	炼金Lv99	–20%	—
锻冶					
グラッツ	ベクレル矿山 精炼所	13500フォル	锻冶Lv25	—	—
ライアス	王都アーリグリフ	28000フォル	锻冶Lv36	—	20%
ガスト	交易都市ペターニ	60000フォル	锻冶Lv60	–20%	—
ボイド	河岸の村アリアス	折れた魔剑（バーニィレース赏品）	锻冶Lv95	50%	—
细工					
スターアニス	水没都市サーフェリオ 村长宅	限定ドルフィン（宝：ダグラスの森）	细工Lv20	–30%	–20%
バルバドス	モーゼル砂丘	オークジュエリー（カルサア山洞）	细工Lv37	–40%	50%
アクア＆エヴィア	交易都市ペターニ 教会	20000フォル	细工Lv49	—	10%
チリコ	水没都市サーフェリオ 道具屋	82000フォル	细工Lv60	60%	–10%
机械					
发明王デジソン	王都アーリグリフ	超绝破坏ユニット（机械）	机械Lv6	–20%	40%
メリル	交易都市ペターニ	ドレメラ工具セット（宝：スフィア211）	机械Lv46	30%	—
バニラ	ウルザ溶岩洞	30000フォル	机械Lv32	—	30%
イザーク	水没都市サーフェリオ	参看前面的注解	机械Lv65	–50%	—
执笔					
コーネリアス	王都アーリグリフ 武器屋	サンライズ辞书（宝：ムーンベース）	执笔Lv15	40%	—
ミシェル	圣王都シランド	85000フォル	执笔Lv35	—	10%
ノッペリン伯爵	アーリグリフ城	150000フォル	执笔Lv44	—	40%
贤者オースマン	王都アーリグリフ 废教会	专门猎奇怀疑书（执笔）	执笔Lv73	40%	—

3.相关物品

制作物品是有一定成功率的，为了提升成功率，就需要得到能够提升成功率的物品，具体情况如下：

名称	入手场所	效果
万能包丁	ジェミティ的道具屋购入	料理成功率上升
炼金石	モーゼル砂丘的宝箱	炼金成功率上升
天使的胸像	パルミラ平原的宝箱（左上）	细工成功率上升
マルチフラスコ	アリアス的宝箱（村子的左上）	调合成功率上升
スミッティーハンマー	レコダ的フラッド的家2阶	锻冶成功率上升
マジカルペン	圣殿カナン的宝箱（需要消除障碍）	执笔成功率上升
NCプログラムディスク	ムーンベース	机械成功率上升
レザードフラスコ	バトルチェスランクS级的奖品	合成成功率上升

4.制作过程与计算公式

接下来就要讲解物品制作的具体过程了。制作物品前先要选择进行制作的职人，这里可选择的职人只有在队伍中的同伴和结成契约后放在这个工房的职人。如果需要别处的某个职人，可以先选择人事异动移动过来，当然，对于迷宫中的工房就只能靠同伴自己来了。每个line最多可以放三个职人，早期人手不足时一两个人也是可以进行的，但是制作成功率会低不少。放好职人后可以选择要进行的项目(TYPE)，只有三个人都有该项的等级时才可以选择，可随时按△键来查看职人情报。之后选择PLAN处创作新物品（创作オリジナル）时会随机改变后面的cost值，而不同的cost值则对应不同的物品，因此经常要多次调整，以获得需要的cost值。

选定后还可以类似设定其他line，都设定好了之后按□键就可以进行物品制作了。这时候time槽内会不断有进度指示，等到了终点后上方的quality会减少，而从此时职人的表情就很容易看出物品是否制作成功。如果制作成功，那么可按○键来提出成果要求，确认后会获得相应的物品。不过如果此时不提出成果要求，time槽会继续滚动，下一次到终点时仍然会判定是否制作成功，这样在多次循环后再提出成果要求，就有可能一次性获得多个对应的物品，这对于一些比较稀少出现的物品来说是相当重要的。当然，每次time槽到终点的同时也会付出cost值的金钱，多次循环就会多次付出，在后期消耗也是相当可观的。如果在制作时按×键，可以选择中断制作，注意这样是得不到物品的，如果一直不提出成果要求，等到quality槽消耗完毕的话，无论期间内成功多少次，也会什么都得不到。此外，由于每项物品都有20个的数量限制，如果制作超过这一限制也只能获得20个。

制作出新物品后，可以在菜单中选择“发明情报”进行特许申请，申请时会给出物品的评价。另外在申请的5分钟之后，商店中能购买到此物品，但是数量有限，总共能购买的数量只有（100－评价）个，一些高评价的物品在商店也是买不到几个的……特许申请的好处是购买申请过的物品价格仅仅是普通情况的20%，而且不仅仅是自己制作，在宝箱中获得的能够制作出的物品（例如パラライチェック）也是可以进行特许申请的，不要错过哦！

不仅仅是自己制作的物品申请后能够在商店中出售，即使是未加入的职人自己创作的物品，在一定时间后也可以在商店中买到，当然数量也有同样限制，同时也没有价格优惠了。另外在发明情报中还可以看到申请过的物品、职人情报等各种相关情报，其中情报参照中的大陆地图更是在一定程度上弥补了游戏缺少世界地图的不足，而在职人情报中可以查看每个职人的cost和time修正情况。

那么物品制作的成功率是如何计算的呢？其实并不复杂：

物品制作成功率＝参与制作的职人的LV之和＋20（有提升成功率的物品时）－评价

因此要想制作评价高的物品（例如バトルブ－ツ、スキルブック“クイックチャ－ジ”），先同高等级的职人结成契约是非常必要的，同时制作的人数增加、尽量选择等级高的职人也是提高成功率的有效途经。

而制作物品时显示cost决定着对应的物品，其计算公式如下：

cost＝基本cost×（职人cost修正＋100＋r）%

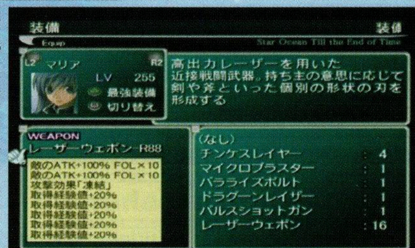
其中基本cost为物品的固有值，基本为商店正常售价的1/10，如果是特许申请过的物品，则为1/2；r为随机数，具体为－5～5中的随机一个整数。也就是说，职人确定后，cost会随着r取－5到5之间的整数（例如1或者－2）而在11个数值之间波动。

还是举个实际例子来说明以上公式吧，执笔的职人选择贤者オ－スマン（LV73）、フェイト（LV34）、ノッペリン伯爵（LV44，cost＋40%），要制作评价为99、基础cost为1500的スキルブック“Gutsエクステンド”，则结果为：

成功率＝73＋34＋44＋20－99＝72

cost＝1500×（40＋100＋r）%＝2100＋15×r，取r依次为－5～5之间的整数，则cost＝2025、2040、2055、2070、2085、2100、2115、2130、2145、2160、2175，这些数值都能对应做出基础cost为1500的物品。

5.指定改造



在进行物品制作时，如果将光标移到PLAN处选择确定，会发现有另外一个选项：指定改造（レシピ指定）。比起创作新物品，指定改造的作用也毫不逊色。可以注意到，不少物品附加能力后面带有()，例如“移动速度＋5%(1)”，这就是可以指定改造的对象。()中的数字是表示改造后可能的结果，1表示只有一种结果，而2则表示有两种可能出现的结果。例如“ATK DEF＋5%(1)”指定改造后就只有一种结果“ATK DEF＋10%(1)”；而“防御力1/2(2)”指定改造后则会随机出现消除或者“攻击力1/2(2)”两种结果。不仅仅是饰品需要指定改造来强化，其他物品也不例外，例如リザレクトボトル效果为“行动不能回复 HP、MP は60%まで回复（2）”，两次指定改造后效果强化为“行动不能回复 HP、MP全回复”，实用程度进一步增加；“INT+500（1）”则可强化成“INT+1000”，效果也有明显增加。注意进行指定改造是要消耗相应的素材的，要及时补充。另外指定改造成功后会自动停止，无须一直在旁边看着。

心得篇

练级

练级在前期是没有太好的地方的，到剧情发展至封印洞之后，可打绿巨人来练级。接下来可以去打山地的刺猬，拿到ド根性バ－ニィ后效果会明显一点……在月球基地其实那大型4脚机械经验值还是不少的，但是太容易死亡了。等到达FD世界就方便多了，因为在斗技场排位战中有相当合适的练级对象：第40位的“出たな！！ツインビ－スト”！不难对付，经验值相当高，而且在斗技场中又不用担心死亡，特别是在刚加入的lv1的索菲亚和苏芙蕾，在这里可以很方便的升级。通关之后要练级就得到211社了，在180层左右的敌人经验值相当高，而且很容易冻结而瞬杀！

练级的时候除了要拿奖励的3倍经验值之外，还要使用经验值＋40%的战略技能中的修行、经验值＋20%的饰品ラ－ニングリング、经验值＋30%的最强防具ヴァルキリ－ガ－ブ等全部的增加经验值的相关要素，这样即使是LV255也能很快达成。

赚钱

最初就是靠砍贵族得赔偿来小捞一点，再加上卖掉画地图得到的1/144バ－ニィ，勉强可以维持下去，反正初期也没有什么特别耗钱的地方。等到了FD世界后招入职人アンサラ－，之后就可以用制作星のホムンクルス，用アンサラ－、ミスティ・リ－ア和ソフィア成功率相当高，做完20个后卖掉，每个约可赚回10000块！用这个办法足以维持到通关了。至于后期，当然用双金钱10倍的武器来打斗技场第一位的龙和龙骑士了。虽然在《SO3DC》中它们的钱减少了，但是打它们的难度也下降了，所以还是比较推荐的办法。同样，赚钱的时候还是要获得金钱2倍的奖励的。

圣杯的作用

在游戏中一共可以获得4个圣杯，具体效果如下：

银の圣杯	全体HP回复30%，每隔一定时间可以使用	スフィア社13F
纯金の圣杯	全体MP回复30%，每隔一定时间可以使用	スフィア社102F
水晶の圣杯	全体战斗不能回复，HP、MP10%，每隔一定时间可以使用	スフィア社179F
ウサミミの圣杯	装备后在战斗中依次输入↑↑↓↓←→←→×○，如果强化过，则输入↑↑↓↓←→←→○×，效果为自爆。	参见下面的太古书物7

和《SO3》相比，纯金の圣杯明明写着回复全体MP却只能回复单体的BUG已经被修正，在本作中的作用也大为增加。对这些加以活用的话，可以在211社等漫长战斗中有效减少回复药品的消耗。ウサミミの圣杯这是用来拿特定伤害值的战斗收集的利器，不可错过。

太古の书物

救回アミ－ナ之后就可以前往水上都市サ－フェリオ，在中央空地处会遇到罗杰并且可选择让他加入。罗杰加入的同时会带来7本太古的书物，根据书中的提示，在一些地方能够找到隐藏的物品，其中也有些うさみみの圣杯之类的好东西哦！注意，只有在罗杰在队伍中的情况下才能获得物品，因此要在初期就尽快拿到。

书物	地点	获得物品
书物1	ダグラスの森・BOSS战处左侧的石头	コンシ－ド
书物2	トロッコ机关处的火把	マギシ－ド
书物3	封印洞获得ルナタリスマン的房间，其下方房间的右下的棺木	イントシ－ド
书物4	モ－ゼル遗迹的深处	ストレシ－ド
书物5	エア－ドラゴン附近的骸骨处	エルヴンブ－ツ
书物6	精炼所附近最上方能看见远处的湖的树下	デ－モンクロス
书物7	ウルザ熔岩洞的ウサギ像附近左侧的火把	うさみみの圣杯

文 洋葱　编 卡伦



寂静岭4 释梦

这次的《寂静岭4》，委实让人大吃了一惊。即使是对一些一直以来的死忠FANS而言，本作在游戏风格上的巨大改动也是一时难以让人接受的。没有了熟悉的收音机和怀灯，没有了雾气弥漫的大街，没有了晦涩的文字谜题，也没有了从一代起就让我们熟悉的黑暗而血肉模糊的里世界。在前几作雾里看花式的叙事方式不同，本作在讲故事这个问题上几乎是毫无保留的。如果把前几代的《寂静岭》作品比作是典型的英国式心理恐怖片的话，本作给我的第一印象就是大卫·芬奇的那部惊世之作七宗罪，在结尾把所有的问题都给观众作了交代。尽管这样的做法大多数FANS不是很能接受，各大BBS上也是骂声不断，但通过《寂静岭4》，我们还是看到了Team Silent想要在原来的基础上求新求变的努力，以及重新打造一个全新"《寂静岭》系列"的野心。经过了2代的另辟捷径和3代对一代的补完，对于制作小组而言，要想给"《寂静岭》系列"寻找新的发展出路，改革是不可避免的。4代这种大刀阔斧的改动的背后是为了拓展SH的生存空间，尽管到目前为止玩家对此的态度褒贬不一，但这种创新的态度本身是值得肯定的。

本作的制作人山冈晃曾经在不止一个场合说过，这次要制作一个全新的《寂静岭》。在谈到本作和前作相比有哪些联系时，山冈的看法是寂静岭4在体验方式上更接近于2代，着重于心理式的体验，玩家也能从中找回以前的一些熟悉感觉。这是我写这篇东西所希望能达到的目的之一，希望能够借助对剧情的分析给大家提供一个参考的角度，让更多的人能感受《寂静岭4》所带来的乐趣。

故事地点

South Ashfield Heights，一个靠近寂静岭的小镇。

Silent Hill Smile Support Society，简称4S或者Wish house，寂静岭教会所属的孤儿院。

登场人物

Henry Townshend



游戏主角，South Ashfield Heights 公寓302房间的住户。Herny本人也是21仪式名单上的最后一名死者。

Eileen Galvin



Henry的女性邻居，South Ashfield Heights 公寓303房间的住户。21仪式名单上的第二十名死者。

Walter Sulliven



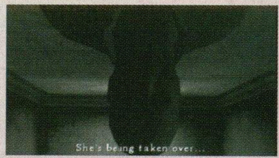
出生于South Ashfield Heights公寓302房间的男性，出生后被父母抛弃。在寂静岭教会所属孤儿院Wish House内长大，10年前因蓄意杀人被捕入狱，随后在监狱内自杀身亡。一直在试图完成教会所教给他的21仪式，让教会的Holy Mother再次复活。

Landlord Sunderland



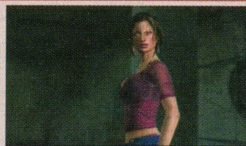
South Ashfield Heights 公寓的管理员，从这座公寓建成之起就一直担任这里的管理工作。

Joseph Schreiber



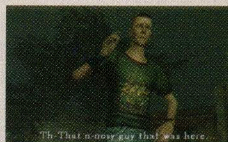
South Ashfield Heights 公寓302房间的前任住户，在Henry搬进302的6个月之前失踪，生死不明。他本人的名字在21仪式的第十五个死者的名单上。

Cynthia Velasquez



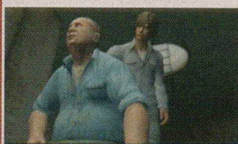
游戏主角Henry在地下铁车站所遇到的神秘女性，其后离奇死亡于地铁车站的管理员房间，21仪式的第十六名死者。

Jasper Gein



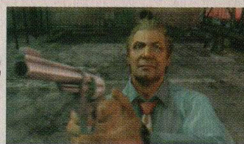
Henry在寂静岭本地孤儿院Wish house的树林外发现的神秘男子，对寂静岭当地教会和一些神话传说非常感兴趣。为了寻找一个被他称为"Devil"的存在而来到了寂静岭，其后在Wish House的祭坛处被火烧死。21仪式的第十七名死者。

Andrew DeSalvo



Wish House所管理的Water Prison的监狱看守，其后在监狱的地下水池内被发现溺水死亡。21仪式的第十八名死者。

Richard Braintree



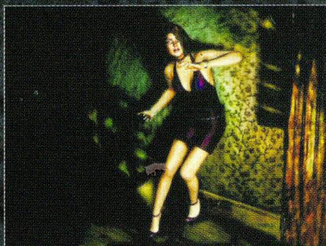
South Ashfield Heights 公寓207房间的男性住户，在游戏的过程中被发现死于207房间。21仪式的第十九名死者。

故事梗概

大约在一个星期之前，South Ashfield Heights 公寓302的住户Henry Townshend发现自己的房间大门被几条铁链从里面锁住，无法出去。电话不通，电视接收不到信号，窗户无法打开，外面的人也无法听见自己求救的声音。在无法从302的大门出去的同时，卫生间的墙上出现了一个不知从何而来的大洞，Henry可以经过这个洞到达一些奇怪的地方，和一些人接触，但醒来后都会发现是同样的一场噩梦。和他在梦中接触的人都会离奇地死于梦中，而更让人无法理解的是，这些在梦中死亡的人都会以同样的方式在现实中死亡。一个名叫Walter Sulliven的神秘男子明显在对这些受害人进行骚扰，就连Henry本人也不断地受到他的追杀。与此同时，Henry的房间里陆续出现了一些由前任房客Joseph Schreiber留下的日记，经由这些日记的帮助，Henry开始逐渐发现事情背后所隐藏的真相。

十年前，在South Ashfield Heights的邻近小镇Silent Hill，发生了一起震惊于世的连续杀人案。10个居住于不同地点的受害者于10天内相继被人用不同的方式杀害，受害人的心脏都被人取走。警方在死者的身上先后发现了不同数字的记号，从01121到10121不等。不知道是出于什么原因，凶手于作案现场留下了自己的名字——Walter Sulliven。警方根据这个线索逮捕了嫌疑人Walter，他当时刚好完成了对他名单上第七和第八名死者——一对正在寂静岭elementary school上小学的兄妹(Miriam Locaine和Billy Locane)的谋杀。Walter被捕后承认自己犯有杀人罪，但同时声称自己是被一个叫做Red Devil的神秘人物驱使杀人，自己只是一个帮凶。

"I did it, but it wasn't me!"



Walter Sullivan于被捕的当天自杀身亡，用一把汤匙捅破了自己的颈动脉。这起血腥的连续杀人案震惊了世界，被称之为“Walter Sullivan Case”。(这些资料可以在2代的游戏中找到，只是当时恐怕没有人想得到这是给4代留下的伏笔……)

Walter自杀后的第七年，记者Joseph Schreiber搬进了South Ashfield Heights公寓的302房间。为了对恶名不断的寂静岭当地教会以及教会所属的孤儿院Wish House进行调查，他多次深入寂静岭，但都没有得出结论。在Joseph搬进302之后的第二年，几起和当年Walter Sullivan Case相似的恶性杀人案又开始出现，四个被害人相继被杀害，身上被刻上了从12121到15121的记号。鉴于Walter Sullivan已经被官方认定死亡，警方认定这是一起模仿杀人案，并称之为“Walter Sulliven Case Round 2”。和第一轮的Walter Sullivan Case不同的是，这次的受害者的心脏并没有被取走。

第三轮的Walter Sullivan Case，发生在我们的游戏主角Henry Townshend搬进302房间的两年之后。Cynthia Velasquez，Jasper Gein，Andrew DeSalvo，Richard Braintree，几个在异世界遇见的陌生人都相继在Henry面前离奇死亡，身上被刻上了从16121到19121的记号。同时出现在异世界的还有一个腼腆的小男孩，正是因为他的保护，名单上的第20名死者Eileen Galvin才得以保全了性命。让人意外的是，他声称自己就是那个杀人成性的连环杀手Walter Sullivan。

随着Henry不断的在各个世界中穿梭，玩家也越来越接近事情的真相。Joseph的日记继续在302出现，Henry也陆续经由和当年相关人物的接触而了解了一切的由来。

30多年以前，Walter Sullivan出生于South Ashfield Heights公寓的302房间。房东Sunderland在302房间发现了Walter出生时留下的脐带，但Walter的父母却已经是不知所踪。被父母遗弃的Walter其后被送到了相邻小镇Silent Hill的教会孤儿院Wish House，在那里他被教会收养。在Walter六岁的时候他被告知了自己的身世，同时教会领袖出于某种不为人知的目的告诉Walter，South Ashfield Heights公寓的302室才是他真正的母亲。教会告诉Walter，现在的302室已经被罪恶和污秽所污染，只有通过举行神圣的21仪式，献上21个祭品的生命，才能让Holy Mother复活，洗涤世界上的罪恶。

从小缺少母爱的小Walter从此像着了魔一样不断探访302室。尽管对一个六岁的小男孩而言从寂静岭到South Ashfield Heights是一段并不轻松的路程，但他仍然坚持每个星期都来到302，哪怕只是从远处偷偷地看一眼。日子久了，公寓的住户开始对Walter的存在感到厌烦。不少的住户开始粗暴对待Walter，并向房东提出抗议要求让这个烦人的小孩远离公寓。小Walter开始对这些人感到害怕，同时也因为他也无法像过去一样接近302，Walter开始向教会的21仪式寻求帮助。

成年后的Walter来到了寂静岭的邻近小镇Pleasant River，有一段时间，他在那里过着一个平凡学生的生活。但到最后，他还是开始了21仪式。在杀死名单上的第七名和第八名死者Mirriam 和Billy Locaine之后，Walter Sullivan被捕入狱。21仪式告一段落，直到七年后Joseph Schreiber重新搬进302室第二轮的Walter事件为止。三年之后，Joseph Schreiber神秘失踪，最后一个21名单上的祭品Henry Townshend搬进了302房间，仪式即将完成。

历经重重艰险，在异世界的302室，Henry和Eileen找到了幕后的操纵者Walter Sullivan。在这里，Henry必须同Walter作一个最后的了结。

剧情分析

Old Picture Book

在游戏的一开始，玩家就在302房间客厅的桌子上发现了这本书，里面记载了一个孩子和一个母亲的故事。孩子和母亲最初被一条脐带连接着，快乐而平静。可到了后来，脐带被割断了，母亲陷入了沉睡。孤单的孩子不知道到该哪里去，最后来到了Wish House。在这里每一个人都对他很友好，孩子感到很快乐。他的朋友们告诉他唤醒他的母亲的方法，孩子来到了母亲的身边想要唤醒她。但不管他有多么努力，母亲总是无法从沉睡中醒来。

值得注意的是，Picture Book这本书在游戏中是分两次出现的。第一次在302出现的Picture Book并不完整，而一直到了后期Henry发现事情真相的时候这本书的内容才得到了补完。

“但是，这个可怜的孩子被骗了。他要唤醒的人不是她的母亲，而是一个恶魔。孩子不停地哭泣，想要回到母亲的身边，重新和母亲合为一体。此时从天空中出现了一道温暖的光芒，沐浴在光芒当中的孩子感到很快乐。

当他再看自己的手里时，他发现这条脐带就在他手里。孩子安心地进入了梦乡。”

我认为，Old Picture Book是整个《SH4》当中作得比较巧妙的一笔。它成功地为以后的剧情发展作了铺垫，一头一尾，遥相呼应，也更好的突出了游戏的主题。我会在后面的文章中对此进一步的分析。

Crimson Tomb

当游戏进行到后期，Henry来到South Ashfield Heights公寓过去的302室时，他在Joseph的桌子上发现了这本书。Crimson Tomb从内容上来看是寂静岭当地教会敌对组织的一本书籍，它把21仪式中的Holy mother称之为Devil，并声称要用施法者母亲的血肉和施法者联成一体之后用8支长矛刺穿施法者的身体，这样才能阻止21仪式。(bury part of the Conjurer's mother's flesh within the Conjurer's true body.)从Crimson Tomb被发现的地点来看，这本书应该和Joseph有着某种关系。

21 Sacrements（21仪式）

在《SH4》的剧情发展中，21仪式贯穿了整个游戏的始终。因此对它作一个细致的分析对深入理解剧情是有必要的。

Walter Sulliven举行21仪式的目的，是复活教会的Holy Mother，洗涤罪恶，带领罪人进入天堂。而实际指导他进行仪式的是来自寂静岭当地教会的一本宗教书籍，21 Sacrements。仪式分四个阶段进行，The First Sign，The Second Sign，The Three Sign，The Last Sign，每一个阶段称之为一个启示录，并伴随着一定数量的受害者的死亡。作为21仪式的执行人，Walter Sulliven忠实而有效地执行了这些步骤，基本上整个《SH4》的故事发展就是在21仪式日程表的安排下进行的。

第一启示录

The First Sign
And God said,
At the time of fullness, cleanse the world with my rage.
Gather forth the White Oil, the Black Cup and the Blood of the Ten Sinners.
Prepare for the Ritual of the Holy Assumption

在仪式的第一阶段，要求收集十个罪人的鲜血。在第一轮的Walter Sullivan Case中，Walter圆满地完成了这个部分的工作，在被捕之前他成功地取得了十个受害者的心脏。特别要引起注意的是第一部分所提起的圣母升天仪式，(Ritual of The Holy Assumption)，正是借助这个仪式Walter创造出了玩家后来在游戏中看到的异世界。在这个世界里，大门会移动，墙壁会消失，怪物到处出没。十个受害者死亡，而Walter Sullivan也在完成了对他名单上的第七和第八名死者的杀戮之后被捕入狱。根据当地报纸的报道，Walter其后在监狱中用一根汤匙自杀身亡。

第二启示录

The Second Sign
And God said,
Offer the Blood of the Ten Sinners and the White Oil.
Be then released from the bonds of the flesh, and gain the Power of Heaven.
From the Darkness and Void, bring forth Gloom,
and gird thyself with Despair of the Giver of Wisdom.

仪式的第二阶段，献上十个罪人的鲜血和白色圣油（《SH》传统特色道具之一），从肉体的束缚中得到解脱，获得天堂的力量。Darkness、Void、Gloom



和Despair 分别对应了在第二轮的Walter Sulliven 事件中死亡的4 名死者，和第一轮的Walter Sulliven Case一样，被害人的身上都被刻上了从12121到15121的记号。前三名死者的名字没有在实际的游戏过程中出现，有心的玩家上官网查询的话可以找到相关的人物资料。仪式第二阶段所要求的最后一个死者Despair of The Giver of Wisdom的真实身份是在Henry之前302的房客Jospeh，其人在Henry搬进302的六个月之前神秘失踪。至于Walter Sulliven 本人则是仪式的第十一个祭品Assumption，执行者。

这里出现了一个问题，就是仪式的第二阶段举行的地点。到了游戏后期玩家会发现，Walter Sulliven的真身是在South Ashfield Heights公寓的302房间，他在这里自杀之后完成了第二阶段的仪式。如果官方对第一轮Walter Sulliven事件的报道属实的话，在监狱自杀后的Walter Sulliven是怎么来到302房间举行仪式的就成了一个不解之谜。作为调查这起事件的记者，Joseph当年特地来到了埋葬Walter Sulliven尸体的Wish House墓地进行核实，结果发现尸体不翼而飞，只留下了一个刻着11121红字的空棺材。

根据房东Sunderland当年留下的日记我们知道，围绕302房间所发生的一系列奇怪事件都起源于10年前的一个晚上，当时Sunderland亲眼目睹了一个提着一个不断往外渗血的袋子的长发男性进入了这栋公寓。自打那时候起，房客们就不断抱怨3 0 2 房间出现的奇怪的噪音和一些不可思议的事情。Sunderland调查了302，发现有人进入的迹象，但除此之外没有发现任何反常的地方。

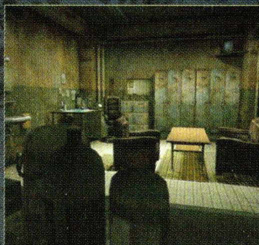
Joseph在自己调查日记的最后得出了自己的看法，那就是当年被警方逮捕然后在监狱自杀的人不可能是Walter Sulliven本人。这个人被捕之后不断叫喊着自己是冤枉的，真正的幕后凶手是Red Devil而不是自己。这显然不符合游戏中对一心一意要执行21仪式复活Holy Mother的Walter Sullien的描述。十年前带着所有的工具和罪人心脏进入South Ashfield Heights公寓302室被房东Sunderland看见的长发男子才是真正的Walter Sulliven本人。在302公寓的秘室里，Walter Sulliven举行了仪式的第二部分，献上罪人的鲜血，自杀将自己献祭之后从肉体中得到解脱，制造了异世界，获得了天堂的力量。

还有一个剩下的问题是，如果Walter是在302室实行了21仪式的第二阶段并自杀身亡，那么其后被警方发现在狱中自杀并埋葬在寂静岭墓地的死者的尸体到那里去了？为什么当Joseph去调查的时候只剩下了一副空的棺材？我注意到，当Henry 在后期来到Jerome 医院的时候，会发现Walter 在对着一具尸体做着什么。他打开了尸体用手在里面掏着某样东西，这让我想起了21仪式中的献祭仪式。我认为，这就是那具被偷走的尸体，而他也是21仪式中的受害者之一。

第三启示录

The Third Sign
And God said,
Return to the Source through sin's
Temptation.
Under the Watchful eye of the demon,
wander alone in the formless Chaos.
Only then will the Four Atonements
be in alignment.

仪式的第三个阶段，献上从16121到19121的四个祭品。这也是在实际的游戏过程中会和玩家发生接触的惟一的几名21仪式的受害者。玩家在Wish House的墓地再次遇到Jasper Gein的时候Jasper一直很兴奋的在叫喊，第三启示录即将来临，也就是指的这个阶段。下面我们来对这几名受害者作一下具体的分析。



Temptation
Cynthia Velasquez

Henry 在地铁车站遇见的女性。服装大胆，性格开放，不断的对Henry 进行挑逗。

游戏中没有对Cynthia的情况作出更多的介绍，不过从她的外在特征和语言看起来，最为合理的猜测就是她从事性服务业。对妓女来说，地铁车站通常也是招徕生意最为常见的地方之一。这符合21仪式中对16121诱惑者的要求。在Konami 的人物设定资料里，Cynthia 在13 岁时遇见过少年的Walter Sulliven，可能就是在这个时候她被Walter 视为Temptation的最佳人选。

Source
Jasper Gein

Henry 在寂静岭的树林外遇见的男性。为了寻找传说当中的“Devil”而来到了寂静岭。

在官网的人物设定资料里，Jasper是恐怖小说和神怪电影的狂热爱好者，一直以来就对寂静岭的神秘历史非常感兴趣。Jasper的另外两名大学同好在许多年以前就同Jasper 一起来过寂静岭，这两个人也是21仪式中的另外两个牺牲品，在第一轮的Walter Sulliven 事件中被Walter 所杀害。

和前几名受害者所不同的是，Jasper非常主动地参与了整个事件。玩家从他的口中可以了解到不少关于寂静岭的历史，也是在他的帮助下Henry 得以进入寂静岭教会所属的孤儿院Wish House。

我个人认为，Jasper最后的死亡与其说是被人放火烧死，不如说是自焚，这也符合他一直以来主动参与21仪式的立场。即使是在死亡之后，Jasper仍然在第二次Henry 来到Wish House 的时候指引了他的前进方向。用游戏中Jasper自己的话来说的话，他在等待The Receiver of Wisdom——Henry，21仪式的最后一个环节。

Watchfulness
Andrew DeSalvo

Andrew 是Water Prison的看守长，Henry 第一次遇见他的时候他正被关在一个密闭的牢房里。要说清楚Andrew Desalvo 在游戏中扮演的角色，就必须把Water Prison 和Wish House之间的关系先理出个头绪。



Wish House 是寂静岭当地教会所开办的慈善孤儿院。在这里，各地被找来的孤儿会被集中之后洗脑，教会再在其中寻找可以用于宗教仪式的合适人选。细心一点的玩家会在孤儿院的内部找到一个写有教会训示的牌子，上面写着孤儿每天要做的事情——

“听老师的话。”

“不要到围墙的外面去。”

“做个乖孩子，好好玩。”

“好好读书。”

这本要读的书不是别的，正是后来让Walter Sulliven 着迷的《21 Sacrement》。每一个Wish House的孤儿都会被要求学习和朗读这本书，教会再在中间的过程中找出合适的儿童，把他们送到另一个教会所属的机构Water Prison作进一步的集中观察。被送到水牢的儿童会在这里受到虐待和监视，有时候长期不给食物和水，有时候则进行残酷的拷打。我们从一代中Alessa的经历可以知道，这样做的目的是为了让被选中的儿童从小养成黑暗的性格，以为神的降生仪式做准备。对于那些经受不了折磨而死去的儿童，负责的看守会利用水牢的转动房间对尸体进行清理。这里的儿童长期在监视与恐惧当中生活，一些人因为受不了折磨而自杀，而Walter Sulliven最终成功地逃离了这里。

Andrew DeSalvo是当初水牢中负责对Walter等一干儿童进行监视的负责人。如果说到对Walter来历的了解，恐怕几个受害者当中没有人比他更清楚了。玩家第一次遇见他的时候Andrew 正被关在牢房中发抖，因为他害怕Walter 可能对他当初行为的报复。他最终也成为了21仪式的18121，The Watchfulness——看守者。

Formless Chaos
Richard Braintree

South Ashfield Heights 公寓207房间的住户，Henry 在公寓外的走道

上遇见了他。

无论什么时候，Richard的手上总是拿着一把枪，一幅看起来很危险的样子。Richard对孩子很粗暴，总是朝他们大喊大叫。很有可能他当初就以同样的方式驱赶过时常来South Ashfield Heights公寓看望母亲的Walter Sulliven。在和小Walter的对峙中他有过这样的对白"你这个小子看起来就像当年我抓住的那个小混混"。

最能说明Richard的Formless Chaos属性的，是发生在207公寓的Skinny Mike事件。

玩家在来到South Ashfield Heights公寓的202房间时会发现一些公寓居民的画像，玩家可以借此对公寓的住户情况有一个清楚的了解。

住在Henry旁边301房间的是一个色情杂志爱好者Mike，此人私底下爱慕着住在106房间的护士Rachel。由于Mike经常对Rachel进行骚扰，Rachel的男友，住在202房间的画家因此向Richard Braintree求助。Richard用武力把Mike带到了207，在画家和Richard的面前对其殴打，并剥了Mike的皮。作为补充说明，玩家在207Richard的房间可以看到一个沾满血迹的用来放血衣的垃圾桶，另外在二楼的走道上还可以发现一条带有血迹的牛仔裤。护士Rachel随后把这张剥下来的皮带到了Jorome Hospital的二楼。隔壁205房间的住户把当时的情形录在了一盘录音带上，玩家可以通过它了解当时发生的状况。

Richard严重的暴力倾向，以及当年他和小Walter之间的过节，使他成为成年之后的Walter Sulliven眼中Formless Chaos——混乱者最合适的人选。

第四阶段

最终启示录

The Last Sign

And God said, separate from the flesh too, she is who is the Mother Reborn and he who is the Receiver of Wisdom.

If this be done, by the Mystery of the 21 Sacraments, the Mother shall be reborn and the Nation of Sin shall be redeemed.

仪式的第四部分也是最后一个部分，要求献上最后的两个祭品的生命。Mother Reborn:Eileen Galvin;Receiver of Wisdom:Henry Townshend。

Walter在小时候遇见过Eileen Galvin，Eileen的善良给他留下了深刻的印象。在我看来，这是Eileen能够成为21仪式Mother人选的一个重要因素。在21仪式的名词解释上，最后一个阶段存在两个以Mother命名的存在，一个是由Eileen转变而来的Mother Reborn，一个是仪式的最后目标，教会的Holy Mother。根据字面的意思来看，Mother Reborn(Eileen)和Receiver of Wisdom(Henry)必须被牺牲，Holy Mother才会复活洗涤所有人的罪恶。和其他的20个祭品一样，Eileen所扮演的Mother是一个必须牺牲的道具，而不是仪式追求的结果。这点很容易让人产生混淆。

Henry——Receiver of Wisdom

Henry每次的历险，都会以在302自己的卧室内醒来而告终。基本上每次外出都是按照固定的模式进行——在异世界醒来，遇见21仪式的受害者，受害者死亡，然后清醒过来回到302。这种梦中杀人的套路让我不由自主地想起了另一部很有名气的美国恐怖电影——《榆树街杀人事件》，看来Team Silent喜欢从欧美电影吸取制作灵感的做法一直延续到了4代。

到目前为止在我对21仪式的分析中一直没有解决的一个问题，就是在仪式的第二和第三启示录阶段几个死者的死因到底是什么。按照21仪式的要求，Walter Sulliven本人在仪式的第一阶段收集了十个罪人的心脏之后在将自己在302房间献祭（自杀），从肉体的束缚中得到了解脱。这样一来在仪式的第二和第三阶段，从12121到19121的这8名死者是怎么被害的就没有了逻辑上的合理解释。在警方的调查报告中，仪式的前三个启示录阶段分别对应了三轮的Walter Sulliven事件。第一轮事件发生在十年前，一共十个受害者死亡，身上被刻上了从01121到10121的特别记号。凶手Walter Sulliven因为其中Mirriam Locain和Billy Locain一案被捕入狱，随即在监狱中自杀。

Walter Sulliven事件发生七年之后，Joseph Schreiber搬进了South Ashfield Heights公寓的302房间。在此期间，和当年同样的案件开始出现。一共有4个受害者在这个阶段死亡，身上被刻上了从12121到15121的特别记号。虽然作案细节和当年的Walter Sulliven事件非常相似，但鉴于Walter Sulliven已经被官方认定死亡，警方认为这是一起模仿作案，并称之为Walter Sulliven Case 2，也就是第二轮的Walter Sulliven事件。警方一直没有找到嫌疑犯，而Joseph本人则在Henry搬进来的六个月之前失踪，生死不明。

第三轮的Walter Sulliven Case，发生在Henry搬进302的两年之后。由于是玩家在操纵Henry进行游戏，所以我们亲眼目睹了从16121到19121在内的4个死者的死亡情形。现在留在我们面前的问题是，这四名死者是怎么死的？Joseph和Henry在Walter的仪式中究竟扮演了一个什么样的角色？

说死去的Walter Sulliven在异世界中杀人会是一个很方便的做法。但在所有其他逻辑上的道路全都堵死之前，我还暂时不想接受这种廉价的解释。这样的说法也没有办法解释清楚Joseph和Henry在仪式当中所起到的作用，所以我们必须进一步深入到游戏的细节中去寻求帮助。

Joseph和Henry都曾经是302室的住户，也都经历了被锁在302无法从大门出入的过程。Joseph当年留在302的日记是指导Henry行动的重要资料，而只要对这些日记进行研究之后再对照实际的游戏过程之后我们就能发现这样一个并不复杂的事实——那就是除了不同的受害者之外，Henry在游戏中的经历实际上完全是对三年前Joseph在302公寓所发生事件的重演，这些日记实际上可以看成是留给玩家观察Henry的一个特殊视角。一个常见的例子是Joseph在日记中提到某样过关的重要道具之后，Henry紧接着就在相应的地点发现了它。对于在自己身上到底发生了什么，Joseph在日记里有过这样的描述"他把我关在这里像个玩具一样作弄我"、"他的力量太强大了，我再也支持不下去了"、"我现在每天都在头痛"、"我离开这个房间有多久了？我不知道是几天还是几个小时。但是就在这段时间里，他们找到了身上刻着14121记号的尸体。我现在开始出现幻觉，我想我就快要疯了。"

很明显，Joseph一直在竭力对抗Walter的某种行为。至于这种行为是什么，背后有什么目的，我们还是要到游戏的事实里去寻找答案。

在21仪式的第二启示录里，对于仪式的进行有着这样的描述。

From the Darkness and Void, bring forth Gloom,

and gird thyself with Despair of the Giver of Wisdom.

Darkness——Sharon Blake，Void——Peter Walls，Gloom Tobby Archbolt，Despair of the Giver of Wisdom——Joseph Schreiber，（前三个死者的名字没有在游戏中出现，以上资料来自官方网站）四个名字分别对应了21仪式中的四个死者。笔者认为，根据仪式的第二步骤Gird thyself with Despair of the Giver of Wisdom的要求，Walter Sulliven需要和15121的Joseph结为一体，通过仪式来控制Joseph的意志和身体完成对这几个牺牲品的杀戮。

Walter在302举行了圣母升天仪式之后，他已经有了足够的力量对搬进302的Joseph施加影响，利用Joseph来完成仪式的第二阶段。和发生在Henry身上的事情一样，他关闭了302的大门，切断了一切对外的联系，Joseph只能从卫生间的洞进出。Joseph对此作了长期的抗争，但最终Walter的力量还是占据了上风。这样的话在仪式的第二启示录阶段几名死者的死因也就有了合乎逻辑的解释，在我看来正是Joseph杀了他们。从Joseph留下的关于死者14121的日记也可以看得出来，死者死亡的时间和Joseph外出的时间是重合的，Joseph身上出现的精神症状（幻觉和精神错乱，Joseph很有可能认为脑海中出现的杀人情形只是不真实的幻觉）也隐晦地暗示了死者和他之间的关系。



Henry的情况很有趣。他是21仪式中最后一个祭品，Receiver of

Wisdom。他和Joseph之间的关系很微妙，一方面正是Joseph留下的日记帮助他在未知的异世界前进，而另一方面Henry每次的冒险都伴随了一个21仪式受害者的死亡，从而使得Walter越来越接近了他的目标。让我注意的另一件事情是Henry在21仪式中的头衔，Receiver of Wisdom，这个头衔明显地同他的上任房客Despair of the Giver of Wisdom，Joseph Schreiber之间形成了一种对应关系。我把这个想法对应到游戏里的事实之后，发现了两者之间的某种联系，那就是Joseph当年留下的红色日记。



在实际的游戏过程中，Joseph的日记是指导Henry行动的重要资料。在很多地方不借助Joseph的日记中所记载内容的帮助的话，Henry根本就无法前进。与此同时Joseph的日记中还记载了有关Walter Sulliven事件以及21仪式的很多重要资料，Henry也借此对整个事件的由来有了越来越深入的了解。日记出现的方式很特别，要么Henry会直接在自己的大门底下发现别人塞进来的日记残片，像是有人在暗中指引他的前进；要么则是Henry在异世界历险的时候发现红色日记的某一部分，在302室的外面把残片塞进下面的门缝之后再回到302就可以得到完整的信息。在外面获得的日记残片是无法被辨认的，只有从梦中醒来回到公寓之后才可以阅读。随着Henry越接近事情的真相，日记上的信息也开始变得越来越重要。就整个仪式的要求而言，则可以看成是Giver of Wisdom Joseph在红色日记中留下有关仪式的知识和事件的真相，而Receiver of Wisdom Henry则在这些智慧的指引下一步步前进，完成他在第三启示录阶段应该完成的任务。所谓的Wisdom，就是这些红色的日记。

按照21仪式的要求，第三启示录阶段（也是玩家亲身经历的这个阶段）必须有四个死者被牺牲。他们是Temptation——Cynthia Velasquez，Source——Jasper Gein，Watchfulness——Andrew DeSalvo，以及Formless Chaos——Richard Braintree。仔细回顾一下实际的游戏过程的话会发现这样一个值得回味的事实，即这里所有死者的死亡都是发生在同Henry接触之后的事情。Cynthia在遇见Henry之后马上发生了呕吐，进入女厕之后不知所踪；Jasper在喝了一瓶Henry带来的巧克力饮料之后被火烧死；Andrew被Henry放出来之后马上被发现溺水死亡；而Richard从高空摔下来之后居然还没死，一直撑到了Henry进入自己房间的那一刻。因此我认为，Henry和这些受害人的死亡有着直接关系。



另一个可以用来支持这个想法的证据，来自于第20个受害者Eileen Galvin。在Jerome医院这个场景，受伤之后的Eileen在第一眼看见Henry的时候反应之激烈，让人很难相信Henry和这起事件没有关系。Eileen是背部受伤，很有可能没有看清楚行凶者的正面，因此在我看来在这个场景当Henry的手碰到Eileen的肩膀的时候Eileen不合情理的激烈反应就很能说明问题。现在回过头来认真想一下的话会发现主角的凶手背景在《SH》里早也不是什么新鲜事，二代的时候玩家就被狠狠地摆过一道。如果说Team Silent在延续了2代故事背景的4代里再一次故计重施，我是半点也不会感到奇怪的。

释梦

玩家第一次从302房间的大洞来到外面的世界时，Cynthia就已经清楚地告诉了Henry，"你是在我的梦中"。302房间的特征，与其说像是现实中的监狱，不如说是一个意识的牢笼。大门被锁住，电话打不出去，外面的人听不到自己的求救，窗户牢牢地关住，惟一能与外界进行沟通的途径就是卫生间里的一个会不断变化的大洞。在我看来，在302房间内使用第一人称视点模式所要达到的主要目的之一，就是要给玩家一个更为感性和直观的类似梦境的感受，因为你是在Henry的意识中进行探索。

首先必须明确的一点，那就是游戏中的302房间并不是实际地理意义上的302房间。尽管玩家可以通过302的窗户和窥视孔观察到外部世界的一些情况，但游戏中其他大量的证据都暗示了这个房间的非实体性。一个最有力也是最直接的证据来自于四个结局当中的21结局，当最后Eileen被献祭以后，她的尸体并不是在公寓内被人发现，而是在几十公里以外的寂静岭。也就是说，游戏当中玩家通过墙壁上的偷窥孔所看到Eileen Galvin并不是真实的Eileen Galvin，同样的道理，曾经和她一起出现过的几个角色像是房东Sunderland和Richard Braintree就更不可能是真实生活中的个体（到了最后，房东Sunderland甚至会被发现早已在自己的房间中死亡）。我个人倾向于把游戏中出现的密闭的302看成是Henry本人的内心意识和Walter Sulliven通过举行圣母升天仪式所创造出来的异世界的混合物，在21仪式的作用下，Henry得以自由穿梭于各个死者的梦境之中，帮助Walter完成最后的仪式。

我们来逐步分析一下各个死者的情况。我在下文所使用的方法也不是什么正统的释梦方法，只是为了给游戏里的事实一个可以理解的角度，娱乐性大于理论性，所以诸位看官看看就可以了，不必较真。

Temptation——Cynthia Velasquez的梦境

当Henry从302的大洞出来来到South Ashfield Heights的地铁车站时，Cynthia就在地铁的另一头等在那里。和其他的受害者不同，她清楚地意识到自己被困在了梦境之中，并且告诉Henry所有的一切不过是做梦而已。她向Henry寻求帮助，并继而挑逗Henry，声称要为他提供某种'特殊服务'。然而不久之后她就因为身体不舒服而消失在了女厕里，当Henry再次找到Cynthia的时候，她已经死了。

围绕Cynthia最耐人寻味的事实之一，就是在她遇见Henry之后不久发生的呕吐。之前没有任何的征兆，而且我们在Cynthia进入女厕之后就再也没能找到她。我个人认为，要对这些现象作出解释，还是必须得到一般梦境的规律上去寻找线索。

在地铁的验票室这个场景，Cynthia在死亡之前有过这样的对白"我想是我昨天喝得太多了"。我们可以因此假设，Cynthia在进入梦境之前的实际生活经历影响了她梦的内容。（在某个聚会吃过量的食物是很平常的事情）再来从一般做梦的过程来理解这个场景的话，这一切就都有了合理的解释。

Cynthia的症状非常符合一般神经性呕吐的特征。这种疾病多发于女性，患者会在餐后反复呕吐，常因为心理因素而发病。从这个角度来理解的话，Cynthia在游戏中的经历就可以看成是一个简单的入梦——惊醒——然后再度入梦的过程。

入梦：进入地铁，被困在梦境之中。遇见Henry，两人结伴同行。

惊醒：呕吐发作，从梦中醒来。这也解释了Cynthia的突然失踪，因为她当时已经回到了现实中的世界。直到再次进入梦境，并在梦境中死亡。

Cynthia在死亡之前曾经对Henry求救，"他来了，他就在这里。"这里的'他'很容易让人直接联想到21仪式的始作俑者Walter Sulliven。但如果我们对游戏的事实作一下回顾的会就能发现，真正的Walter要一直等到游戏的后期也就是在第19个受害者死亡之后才会登场。所以我认为，这是KONAMI玩的一个转移玩家注意力的手段，而Cynthia的死亡还是同Henry有关。

Source——Jasper Gein的梦境

当Henry第二次进入大洞来到寂静岭教会孤儿院的时候，Jasper正坐在树林外的一颗大石旁自言自语，

不停的说着关于寂静岭教会孤儿院4S以及有关身边的这颗神秘的Mother Stone的由来。

从Jasper留在车里的日记我们知道，他不是第一次来到寂静岭。Jasper以前曾经为了寻找传说中的"Devil"去过很多地方，寂静岭就是其中之一。在官网上的人物设定里，十多年之前当Joseph和他的另外两个大学同学听说有一个拥有神秘力量比圣母玛利亚还要圣洁的女性在寂静岭出现时，Jasper就和他们一起来过这里。不幸的是，在这次探险之后，他的两个同学都神秘地意外死亡，心脏被人取走，身上被刻上了记号。



同学的死亡并没有阻止Jasper的行动。他渴望找到传说中的"Devil"，狂热的宗教热情使得他一次又一次地来到寂静岭寻找教会的踪迹。

在Wish House的大门外，Henry遇见了Jasper。Jasper手里拿着一

把重要的过关道具——铲子，因为自己非常口渴，他要求Henry拿一瓶饮料来作为交换。在回到302拿到巧克力牛奶来作交换之后，Henry使用这把铲子拿到了进入孤儿院的钥匙。在进入孤儿院之后，Jasper马上被发现在隔壁的祭坛被火烧死。临死之前的Jasper兴奋而满足地大叫："我终于遇到他了，The Devil。"

这些细节乍看起来没有任何内在联系，乱七八糟，但如果我们从心理分析的角度来看的话还是能发现一些东西。

口渴是愿望得不到满足时的典型象征。常见的例子是如果我们在睡觉前吃了很咸的食物，在进入睡眠之后就很有可能做一些与水有关的梦。联系到Jasper Gein的实际情况，我们应该能发现两者之间存在的某种对应关系。

在我看来，Japser最大的愿望，就是找到传说中的Devil。但他一直没有成功过。在这种情况下于梦境中所产生的口渴症状并不难于理解。现在在21仪式以及Receiver of Wisdom Henry的介入下，Jasper的心愿得到了实现。结合游戏中的事实把这些象征意义列一下的话，我们就得到了这样一个对应关系。

渴望见到Devil的心理状态，屡次的失败

在心理上产生口渴的症状

遇见Henry，在梦境中得到巧克力牛奶

愿望得到满足

愿望实现遇见Devil，随之被火烧死，成为祭品。

这里的Devil所指的是谁，我们不知道，也无法从现有的资料中得出解释。所以我倾向于从游戏的事实中去寻找解释。而我们所知道的Jasper在整个游戏过程中所遇到的人就只有两个，一个是神秘人物Noisy Guy，而另一个就是我们的主角Henry Townshend。从我个人的角度来看，我倾向于把后者看成是Devil。

The Noisy Guy

在Jasper的这段游戏过程中最让人费解的一件事情，就是被他不断提起的一个神秘人物Noisy Guy。这个人在很大程度上指引了Jasper在寂静岭寻找"Devil"的行动。他告诉Jasper，"你要找的人的家在中间的孤儿院，湖在西北，对面是东南。"他又给了Jasper一把铲子，Henry利用它取得了进入孤儿院的钥匙。在这里对这个神秘人物作一下分析是有必要的，这将有助于我们理解Jasper的梦境。

在究竟谁是这个神秘的Noisy Guy的问题上，目前所有的证据都指向了居住在South Ashfield Heights公寓203房间的房客身上。为他画像的居住在202的画家对他的描述是"He's so noisy. I wish he would stop all that drinking and fighting."此人酗酒而有严重的暴力倾向。作为补充说明，玩家在后期来到203房间时可以发现很多喝剩下的酒瓶，还有一些被破坏的家具。特别值得引起注意的是在203房间内发现的一件沾满血迹的囚衣，在我看来这清楚地表明了这个房间主人的身份，那就是当年和Walter Sulliven本人在寂静岭孤儿院Wish House接受教会教育的室友Bob。

在实际的游戏过程中，玩家在Wish House的四周可以发现很多当年由Walter Sulliven本人留下的日记。在10月2号和10月3号的日记中，Walter清楚地提到了和他一起玩耍的Bob的名字。在10月15号的日记中，Bob突然失踪，Walter则认为是Andrew DeSalvo杀死了Bob。

在第一次来到水牢时，玩家会在其中一间牢房的外面发现几张由当年被囚禁的犯人留下的日记。这名犯人后来逃离了水牢，并在自己逃离的日记中记录了很多有关这里的重要资料。在水牢的地下室，Henry发现了一件这名犯人逃离时留下来的囚衣。在实际的游戏过程中Henry需要把这件囚衣带到302用鲜血浸泡，然后会在上面发现一些有趣的信息。通过上面的内容，我们会发现一些完全符合South Ashfield Heights公寓203房客的特征。

"我的房间在二楼，这次又得喝那些黑东西了。那个该死的胖子拿走了钥匙，下次我会用那把刚得到的带有三角护手的剑刺穿他的肚子。"

无论是从名称还是式样上，Henry在South Ashfield Heights公寓的203房间所发现的这件囚衣和他在水牢地下室内所发现的囚衣都是一致的。这里的联系是相当明显的，联系到《寂静岭》系列"表里世界的背景，留下这件囚衣的人除了203的住户之外更不可能是别人。到这里我们已经对这个神秘人物的真实面目有了一个大概的轮廓，他曾经被教会孤儿院收养，后来成为适格人选被送到水牢。曾经被监狱看守Andrew虐待，但后来终于成功的逃离了监狱。这个神秘人物显然对教会和Walter Sulliven的情况非常了解，Jasper正是从他那里得知了有关他所要寻找的'Devil'的有关情况。放眼整个游戏里的人物，惟一和这样的经历对得上号的就只有当年Walter Sulliven的儿时玩伴Bob。一种可能的情况是，在从水牢中逃出脱离教会的控制之后，Bob最终来到了寂静岭的邻近小镇South Ashfield Heights。他在203房间居住下来，并一直在找机会对教会进行报复。对于有早期创伤性经历的儿童而言，酗酒和暴力倾向也是成年后一种很常见的现象。

对于这把被提到的剑，只要是通过关的玩家应该都有印象，那就是在游戏用于对付几个鬼魂的强力武器封印之剑。一个显而易见的事实是，这把封印之剑只对存在于Walter Sulliven所制造出来的异世界中的鬼魂有效，在现实的世界中毫无用处。Bob要使用这把封印之剑报复Andrew的想法实际上也暗示了他现在的处境——那就是他也通过梦境被拖入了异世界里。

Watchfulness-Andrew DeSalvo的梦境

Andrew梦境的主题，是恐惧。害怕Walter Sulliven可能对自己当初的虐待行为进行报复的想法使他脑海中的噩梦现实化，形成了玩家第一次在游戏中所看到的Water Prison。当Henry第一次看见Andrew Desalvo的时候，他正被关在牢房里歇斯底里地向人求救，声称Walter Sulliven要杀了自己。如果玩家在把Andrew放出来之后仔细观察一下这个牢房的情况的话会发现，这正是当年监狱看守长关闭Walter Sulliven的地方。

Henry来到水牢的监视室，解放了Andrew。在从监视室回来的路上他看到了Andrew和小Walter碰面的情景，Andrew不安地跪在地上乞求小Walter的原谅。不过显然他的乞求没有达到什么效果，因为不久之后Henry就在水牢的地下室发现了Andrew的尸体，这里也是过去的监狱管理者用来处理死去的孤儿尸体的地方。

应该说，《SH4》在这个地方的场景安排是很巧妙的，谜题的设置和情节的发展融合得丝丝入扣。Henry在水牢内解谜的过程同时也是对当年监狱的管理者和监狱虐待孤儿和处理尸体过程的重演，玩家也借助这个过程对当年监狱内的孤儿们暗无天日的生活有了一个更为感性的认识。当Henry通过监视室内的窥视孔对单人牢房里的情况进行观察时，那种压抑和不安的感觉是一时用语言形容的。我必须说，对于Watchfulness Andrew Desalvo的死亡，我没有一点道德上的负罪感。

Formless Chaos-Richard Braintree的梦境



和其他的受害者比起来，Richard Braintree的梦境开始时的象征色彩要强烈得多。从高空结结实实摔到地上的Richard居然没有死亡，还拿着支左轮手枪四处招摇。他见到Henry时的第一反应就是"如果你也出现在这里，一定是这整个公寓出了什么问题"。看起来，Richard似乎知道什么Henry不知道的事情。

Henry在电梯里又再次见到了Richard，他此时正和小Walter在一起。"你这小子看起来就像我很久以前抓住的那个小混混，到底这里发生了什么事，你给我说清楚！"

奇怪的是，Henry竟然在最后异世界的尽头发现了Richard的房间，在这里Henry目睹了Richard的死亡。小Walter此时就站在Richard的旁边，用一只手指着公寓对面的303房间，这正是Eileen Galvin所在的地方。

从游戏中的一些细节看来，Richard Braintree很有可能不仅仅是一个简单的局外人。在临死之前Richard的最后一句话，表明他显然对21仪式有所了解。"那个家伙不是什么小孩，而是11121的男人"。在Joseph的日记中曾经提到过小Walter来到South Ashfield Heights公寓的时候被房客投诉和虐待的事情，现在看起来这件事情和一向习惯于以暴力解决问题的Richard也有很大的关系。

从梦境分析的角度来看，从高空坠落的梦是典型的不安和焦虑的象征。不妨就这个角度分析一下Richard的心态。

Richard在Walter Sulliven小时候来到302看望母亲的时候曾经虐待过他。在Walter小时候在Wish house留下的日记片段中有过这样的描述"在妈妈所在的公寓有一个很可怕的家伙"。在事情过后的很多年，成年后的Walter开始了21仪式，杀死了10个受害者。Walter Sulliven的名字因为这起血腥的杀人案件变得家喻户晓，这当中肯定也包括了South Ashfield

Heights公寓的居民。Richard是通过什么途径得知21仪式以及11121执行者Walter Sulliven的事情我们不得而知（我个人认为他通过203的住户Bob得到了这些信息），不过对于21仪式的恐惧以及害怕自己成为牺牲品的想法已经足以引发Richard的不安和情绪上的焦虑。

在Richard死亡的这个场景，小Walter出现在了Richard的身边，用一只手指着对面的303公寓。这个场景的意义对我来说是明显的，Richard正是因为当初粗暴阻止了Walter看望自己的母亲才会成为Walter报复的目标，也正是因为他的暴力倾向才使得他成为了Walter眼中19121——Formless Chaos的人选。

Mother—Eileen Galvin的梦境

在所有21仪式的受害者当中，Eileen Galvin是最为特殊的一个。Eileen在很小的时候就遇见过Walter，当时她的善良在饱受外人排斥的Walter的心目中留下了不可磨灭的印象。Eileen随后给了Walter一个玩偶，这件事后来成为了把他们两人联系在一起的纽带。而整个Eileen梦境的过程，也就是她一步一步成为21Sacrement所需要的Mother Reborn，Walter的母爱替代品的过程。

仔细分析一下Eileen梦境中的场景的话，很容易就能发现这些场景和童年的Walter Sulliven之间的关系。水牢，孤儿院，地铁，医院，这些都是童年的Walter所涉足过的地方。Eileen在这里的表现可以说是敏锐而富于感性，始终如一的跟着Henry重温着当年Walter Sulliven的足迹。只有她才能看得懂Walter留在孤儿院的日记，也只有她得到了童年的Walter Sulliven的保护而没有被像其他受害者一样被杀死。在Eileen的梦境中，不时地可以看到当年那个因为被父母抛弃而哭泣，伤心地站在302室外面的小Walter的影子。到了游戏的最后，玩家可以很清楚地看到Eileen身上为Walter而产生的母性。

对于仪式中Mother的产生方式，Jospeh在自己的日记中有着这样的描述："当钟声响起时，Eileen将成为母亲。"这里所提到的钟声在游戏中也是有所指的，那就是在第二次来到Building World的时候，当玩家找齐了当年Walter留下的四件道具的时候在远处响起的钟声。Walter在自己的日记中这样写到"我希望能回到那个时候，当时一切都是那么美好。我的生日；宠物店里那只可爱的小猫；篮子里的那些排球；好玩的桌球。时光的大门已经被打开，当我看见这四件东西的时候，我不禁想起了当初那美好的时光。"对于从小就缺少关怀的小Walter而言，这些经历是他人生中为数不多的温馨时刻之一。而当Eileen最终把这些象征着Walter童年时光的快乐记忆带回到他的世界的同时，她自己也就成为了Walter对母爱和安全感需要的替代品——Mother Reborn。

Jorome Hospital，Eileen的巨型头像

在Eileen受伤身上被刻上了20121的记号之后，Henry来到了Jerome医院，在这里Henry发现了受伤的Eileen Galvin。在医院二楼其中的一个房间，玩家会在对面发现一个活动的巨大的Eileen头像，双眼围绕Henry所在的位置不停的快速转动。这个场景乍看起来晦涩而难以理解，但它是如此的让人印象深刻以至于看了一眼就无法忘记。这里我想顺便谈谈我对这个《SH4》招牌场景的一点个人看法。

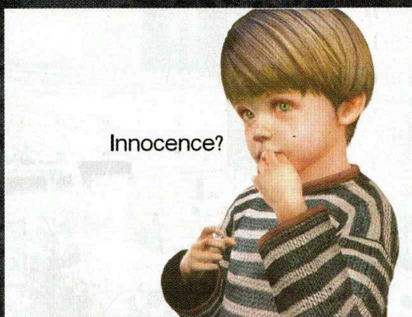
如果玩家把Eileen Galvin自己带进这个奇怪的房间的话，会发现一个有趣的事实，那就是Eileen自己对这个巨大头像的存在几乎是视而不见没有任何反映。但它显然又是活动着的，因为它的眼睛会跟着Henry而转动，Henry走到哪里，头像的眼神就跟到哪里。

如果试着从一般梦境的规律来解释这个场景的话，也许我们能从中发现一些有用的信息。

人的睡眠可以分为"快速眼动睡眠"和"非快速眼动睡眠"两个时期。快速眼动睡眠阶段是大脑活动的高峰期，此时虽然肢体的其他部分处于休息状态，但大脑仍在活动，睡眠中人的眼球在会在眼皮下方规则的左右急速转动，并常常伴随着大量梦境的产生。如果把一个进入快速眼动阶段的人唤醒，绝大多数的人都会告诉你自己是在做梦，而且能清楚的复述出梦境的内容。在非快速眼动睡眠阶段，



睡眠开始由浅入深，此时人的眼动现象开始消失，大脑活动减少，一般来说不会出现做梦的现象。



快速眼动睡眠阶段是梦境的高发期，大约有90%的梦境于这个时段产生。结合到这段游戏中的故事背景和事实，我们不难发现两者之间存在的联系。就像所有在梦境中的人的正常反应一样，Eileen无法看见自己的这个巨大头像，因为所有处于梦境状态的个体对于自己的梦境都是不自察的。进入Jorome医院把Eileen从危险中拯救出来的Henry此时是Eileen梦境的核心内容，Eileen的意识也会一直不断的对进入自己梦境的Henry进行审视和观察，Henry走到哪里，Eileen的意识（眼睛）就跟到哪里。在这个意义上可以把这个巨大的头像看成是一个游戏中的路标，它隐晦的暗示了玩家现在是在哪里，也进一步强化了游戏"梦境"的这个主题。

原罪

在游戏的后期我不断在思考这样一个问题，那就是之前制作人所一直在强调的这次的《SH4》要带给玩家的熟悉感觉到底是什么？是游戏近于直白的表现方式，还是那些不再让人感到恐惧的怪物？是被取消了的表里世界，还是那些荡然无存的文字谜题？

Henry为什么会被牵扯到这起事件当中？从来没有和Walter Sulliven接触过的他为什么会成为21仪式的最后一个受害者？怀着这些疑问我到游戏中一次又一次地去寻找答案，而在把所有可能的线索拼凑在一起之后我得出了可能是迄今为止我的文章中最为大胆的一个结论——Henry是Walter Sulliven的父亲。

30多年前，Walter的父母把刚生下来的Walter Sulliven遗弃在了South Ashfield Heights公寓的302房间。Walter随后被房东Sunderland发现并送到了Jerome医院，后来又被教会孤儿院Wish House所收养。在Walter六岁的时候，教会告诉他他的母亲就是South Ashfield Heights公寓的302房间，只有通过举行21仪式才能让她苏醒过来。饱受外界排斥和白眼的Walter最终也开始了21仪式的杀戮。而在这30多年的时间里，Walter的父母一直不知所踪。如果说Henry作为Walter Sulliven父亲的身份得以最终确认的话，则原来一团迷雾的游戏主题就有了一个合理的解读角度——整个游戏的过程就是Henry进入自己的意识深处面对自己的负罪感和不断赎罪的过程，这也是为大家所熟悉的《SH2》当中的主角James Sunderland所走过的一段心路历程。下面我会尝试对这个假设进行证明。

302

在第一次开始游戏的时候，玩家会操纵主角在异化了的302室内进行探索。稍微留一下心的话会发现，此时玩家所操纵的人物不是Henry，而是302的上任房客Joseph Schreiber，这段游戏过程实际上就是当初Joseph被困在302室时情况的重演。此时玩家所操纵的Joseph在房间内所调查到的情况后来都被记录到了Joseph的日记里，Henry在后期来到room 302 of the past的时候可以在August 2的日记上找到它们。两相作一下对比的话，很容易就能发现两者之间的共同之处。

在这个场景当中有几个地方很值得注意，一个是302大门前的鞋子，一个是房间书架上的书和收音机，这些东西同样也出现了在后面Henry所居住的302房间里。玩家所操纵的Joseph明确表示不知道这些东西的来历，而如果在后来的游戏过程中对这些东西进行调查的话Henry会清楚地表示，这些东西是他的个人物品。我们知道，Joseph是302室的上任房客，他在三年前搬进了302，并在Henry进入的六个月之前突然失踪了。这样一来就出现了一个很大的问题，那就是后来才成为302住户的Henry的私人物品怎么会出现在之前的302里？对此一种可能的解释是，在21仪式的作用下，Joseph进入了Henry的梦境，在这里他的意识和Henry的意识产生了融合。但Joseph本人是21仪式的第十五个受害者，按照仪式的要求，在第二启示录阶段他应该就已经被Walter杀害了，这是在Henry本人进入302开始涉入21仪式之前的事情。这样一来就只剩下了惟一的一个合乎常理的解释——那就是在Joseph Schreiber之前，Henry曾经在302居住过。

另外一个最为明显也是最有力的证据，是这个时候墙上出现的Henry的照片。Joseph明确地告诉玩家，他不知道这个家伙是谁。

我曾经在每一次进入302的时候都对这些物品进行调查，以试探Henry的反应。绝大多数时候Henry都会肯定这些东西是属于自己的，但在某些时候我会从Henry身上得到这样的回馈——"我肯定这些东西是我的，只是我怎么不记得我是在什么时候在哪儿买的了？"

对此作一下分析的话，应该说正常状态下的人是不应该有这种反应的，但如果把这看成是Henry在梦境中对发生在过去很久之前的事情进行回忆的话，却很难不是这种心理状态。

在302的客厅沙发旁的桌子上，我们可以看到Henry自己的两张照片。一张是儿童时代的Henry，一张是从学校毕业时的Henry。从一般人的生活习惯来看，贴自己的毕业照很正常，但把自己小时候的照片也贴在一起则多少有些不合情理。我一开始奇怪制作人员在这里要传达给玩家一个什么样的信息，直到我把这张照片同游戏中后来出现的小Walter的外貌进行对比时才发现了两者之间的联系。从头发的颜色到脸部的特征，这两个人的相似是惊人的。就我个人的角度来看，根本就是一个模子里刻出来的。就算不是同一个人，也只有很近的血缘关系才能作出解释。

真相与记忆

和SH2当中James的经历一样，Henry对真相的了解是随着游戏的进行而慢慢深入的。游戏的进行方式也最大限度的体现了这个过程。

如果依次列一下游戏中出现的场景的话，我们会得到这样一个清单。

Henry 第一次醒来的地点——South Ashfield Heights的地铁车站

Henry 第二次醒来的地点——孤儿院，Wish house

Henry 第三次醒来的地点——圆形塔，水牢 Water prison

Henrt 第四次醒来的_地点——Ashfield公寓外面

Henry 第五次醒来的地点——South Ashfield Heights公寓的303房间门口

Henry 第六次醒来的地点——St.Jerome 医院

从16121到21121，Henry一共经历了六个梦境。而把这些表面上看起来纷乱嘈杂的梦境联系在一起的，是Walter Sulliven的童年经历。South Ashfield Heights的地铁车站，是童年的Walter每个星期乘坐地铁赶来看望母亲的地方；Wish House，是收养Walter并对他进行宗教洗脑的教会孤儿院；水牢Water Prison，是Walter通过教会的选拔成为仪式人选之后被进一步虐待奔成的地方；Ashfield公寓是Walter乘坐汽车来到302时的必经之地，在这里他被公寓的住户们排斥甚至遭到了虐待；303房间的Eileen是Walter整个童年时期中惟一对他友善给他留下了深刻印象的住户，而St.jerome医院则是Walter出生之后对他进行照料和护理的地方。Henry经由这些梦境亲身体验了Walter所遭受的苦难，也由此一步步深入到自己被遗忘的意识深处。



游戏中另外一个非常值得回味的细节，是在整个游戏过程中一直与Henry如影随形的头痛。在踏入第一个梦境的同时，头痛也随之开始了。Henry每从一个梦境中醒来，头痛就会加重一分。我们可以把Henry的头痛症状看成是他在梦境中挖掘自己深层意识的象征，并由此慢慢抽丝剥茧逐步深入直到最终发现了事情的真相。

在最后的一个场景，当Henry最终成功地从302脱出之后，玩家需要在房东Sunderland的房间里拿到一个重要的过关道具——Walter出生时留下的脐带。此时在公寓的远处会响起小Walter呼唤父亲的声音，(这也是整个游戏过程中Walter Sullivan惟一的一次提到自己的父亲)而在105 Sunderland房间的大门上会出现六条和当初302房间一样的铁链，因为被铁链封锁住了大门，Henry无法继续向前进拿到需要的东西。要解开这六条铁链，Henry需要在公寓的各个角落找到六个奇怪的悬挂物体，对它们进行调查，每调查一个，105房间大门的铁链就减少一个。稍作留意的话，玩家很容易就能发现这六个悬挂物的场景其实就是Walter的父母当年遗弃Walter时情景的重演。因为在对这六个没有面部轮廓的人型物体进行调查时是以Walter父亲的口气在讲述当年发生的事情，所以我倾向于把这六个悬挂物看成是在Walter的意识中父亲的象征。在接着的对这几个物体的外在特征进行观察之后我发现了一个惊人的事实——它们头发的颜色和式样和现在的Henry完全一致。而在游戏的21结局当中，(Walter成功地实行了21仪式的结局，Henry和Eileen都会在这个结局中死亡)玩家会在警方的后续报道中听到在302房间发现了一具被警方怀疑是Henry的毁容之后的尸体，因为面目全非而无法被确实辨认身份。

这个场景极具象征意义，谜题的设置也完全符合自2代的《SH》起被逐步发展和完善起来的Redemption的游戏主题。一条铁链就是一个心结，一处隐藏在意识深处的记忆。只有在完全地面对了自己的原罪之后，Henry才能够继续地向前深入。铁链的数目对应了Walter当时的年龄，正是在六岁时他知道了自己的身世，从此不断地来到302看望自己的母亲。在这段过程所揭露出来的事实当中，Walter的父亲表现出了强烈的对小孩的反感，而我们在Henry的身上也能发现相同的特征。(在公寓202画家的房间调查时，Henry会对其中一个有着多个孩子的家庭画像前表明自己讨厌小孩)

接下来最具启发性的一幕，发生在Henry终于在房东Sunderland的房间拿到了Walter出生时留下来的脐带的那一刻。当Henry打开脐带盒的瞬间他的身体反应是如此的强烈，几乎是到了不合情理的地步。在实际的游戏过程中，当Henry在剧烈的头痛支配下把脐带盒丢到了地上的时候，玩家可以在屏幕上看见几个快速闪过的画面。仔细作一下辨认的话，会发现这就是Walter当初被自己的父母遗弃时的情形——一个被包裹着丢在地上的婴儿的特写，还有在房间的门口站着的一对夫妇。在之前的剧情铺垫和这样的氛围烘托下说Henry和整个事件之间没有联系，是不合乎逻辑也是没有什么说服力的。回顾一下之前的《SH》作品的话应该说类似的表现手法对系列的老玩家来说并不算陌生，2代的主角James正是通过同样的方式一步步走近自己的意识深处最终发现了残酷的事实真相。

Henry是Walter的父亲这一说法所需要解决的最大问题，在于我必须要证明游戏中的Henry不是现实世界中真实状况下的Henry，因为游戏中的Henry很明显要比Walter年轻。其实如果细心找一下的话，这样的证据并不难找到。

在游戏中，Eileen是和Henry接触得最多的人物，可如果我们看一下游戏当中的21结局的话就会发现，在21仪式中死亡的Eileen的尸体是在几十公里以外的邻近小镇寂静岭发现的，而不是在我们想像中的South Ashfield Apartment的302公寓。换句话说，在游戏中一直同Henry接触的Eileen Galvin包括Henry从302房间的窥视孔里看到的Eileen都不是现实生活中真实的Eileen Galvin。同样的道理，在游戏中同Henry和Eileen接触的其他人包括Richard和房东Sunderland也不可能是真实生活中的个体。也就是说，Henry在清醒时所在的302室并不是真实地理条件下的302室，而更接近于一个意识的囚笼。这样一来就解决了最大的问题。

到了游戏后期，在302室的内部会发生被鬼魂入侵的现象。按照21仪式的解释，这些进入302骚扰Henry的鬼魂都是被选中的罪人，后来被Walter杀害之后永远游荡在异世界之中。我注意到这样一个事实，那就是其中的一个罪人竟然是Henry自己。(当302门口的猫眼流血的时候，站在门口通过猫眼就可以在外面看见另一个诡异的Henry)在一个真实的现实环境中当然不会同时出现两个Henry，所以玩家一直所操纵的Henry不可能是真实状态下的Henry。这个时候的Henry会企图入侵302的事实也从另一个角度证明了他确实背负着原罪，不管这个原罪到底是什么。

我认为，在21仪式的作用下，Henry是以自己当初遗弃Walter时的意识和记忆进入了他人的梦境。现在回过头来看一看Henry的名字，Henry Townshend的发音是Henry Townsend，字面上的意思就是被小镇选中的特定客人。通过2代在世界观上的补完我们知道，只有心中存在着罪恶感的人才会被吸引到寂静岭成为这个地方的访客，所以我认为Henry会



成为21仪式的最后一环并不是出于偶然。

我必须承认，我没有更多的直接证据用来支持这个假设。但另一方面，要我对这些暗示和事实视而不见也是不可能的。所以在KONAMI拿出官方说法来堵我的嘴之前，我还不打算放弃Henry和Walter之间的这层关系。大家也不必把我的这个基于剧情的基础上作出的假设当成是既定的事实，权当是多一个理解剧情的角度，姑妄言之，姑妄听之罢。

结局

在异世界的302，Henry终于见到了Walter，他必须在这里对所有的事情作一个了结。在使用刚刚得到的重要道具脐带之后，Henry用8支象征着8个受害者的长矛刺穿了Boss的身体，在最终击败了Walter Sulliven之后，一切终于都结束了。

最后与Walter的战斗，与其说是Henry杀死了Walter，不如说是Henry帮助Walter从怨念中得到了解脱。一个相当明显的事实是，即使在Walter成功地完成了21仪式的21结局里，Henry也必须在之前的战斗中击败Walter。也就是说，最后告诉Henry要杀死Walter才能终结21仪式的Giver of Wisdom——Joseph说了假话，他告诉Henry的用来阻止21仪式的方式最后反而促进了21仪式的达成。这倒是印证了我对于21仪式的第二启示录阶段Joseph所起到的作用的看法。同样的道理表面上看起来是反21仪式的Crimson Tomb也对Henry说了假话，Crimson Tomb告诉我们要用8支长矛刺穿Conjure的身体才能阻止仪式，实际上我们会发现对Crimson Tomb的执行反而会促进21仪式的实现。从Crimson Tomb这本书是在Joseph的房间内发现这一事实看来，这也进一步说明了Joseph在整个仪式中所起到的作用。惟一能够和最后结果相吻合的资料，是Henry一开始在302的大厅里发现的Old Picture Book。为什么会出现这样的局面？

我们知道，Walter Sulliven的主体意识在异世界里发生了分裂，由此产生了两个Walter Sulliven。一个是六岁时的Walter Sulliven，内向而腼腆，渴望着和母亲团聚；另一个是成年后的Walter Sulliven，内心充满了人的憎恨和对外部世界的厌恶，一心要实行21仪式净化世界，洗涤众人的罪恶。在游戏的过程中这两个人之间的对峙曾经发生过不止一次，在我看来这也反映了Walter本人身上两种矛盾心态之间的冲突。正是由于这种人格冲突的存在，Eileen才没有在第一次的袭击中被杀死。指导成年的Walter Sulliven行动的是教会的21仪式，Walter必须要献上21个受害者的生命双手沾满鲜血之后让Holy Mother复活；而这本用童谣的形式写成的Old Picture Book在我看来则是另一个真正的Walter内心需求的真实反映，在游戏一开始他就通过这种方式向Henry求助，也同时帮助Henry指明了一条自我拯救的道路。和带有浓厚宗教色彩的21仪式和Crimson tomb不同，Old Picture Book通篇的主题就是一个孩子寻找母亲的故事，无论是从内容还是形式上都简单而质朴，在我看来也充分体现了小Walter内心对于母爱的需求。

正象在游戏的最后Eileen所说的，即使Walter完成了21仪式，也不会真正对他有所帮助。房东Sunderland在自己的日记中对于成年后的Walter Sulliven有着这样的描述“我曾经看见过这个长发穿着长袍的男人因为找不到他的母亲而在302的门前哭泣。”Walter Sulliven内心真正渴望的东西是母爱，并不是21仪式带来的杀戮。然而到了最后，他已经深陷其中不能自拔了。我认为，Walter身上最后的一点良知和对母爱的渴望产生了小Walter，游荡在异世界当中寻求Henry的帮助。在Henry最终面对了自己遗弃Walter的原罪把母爱的象征物脐带还给了Walter之后，所有的一切终于都有了一个结果。就像Old Picture Book中所说的，仁慈的光照从天而降，孩子看着手上的脐带快乐的进入了梦乡。分析到这里时游戏的主题其实已经发生了变化，从一个神秘的宗教连续杀人案件变成了Henry和Walter Sulliven的自我拯救，我想这个主题应该是为大多数的《SH》FANS所耳熟能详也是能够接受的。

这个说法要面对的最大问题，在于在游戏的四个结局当中只有在成功实行了21仪式的21结局中我们才能看到小Walter得到解脱的表现，在其他的三个结局中，小Walter都被302拒绝在了外面。我的看法是，这仅仅是个表象，而小Walter被21仪式所允诺的母亲迷惑了。我注意到在仪式成功的21结局当中，成年的Walter Sullivem表现得相当沉默和低落，全然没有获得成功之后的满足感。在整个结局当中大Walter没有说一句话，只是静静地站在302的墙边发呆。这显得很不合情理。。因此我认为，即使是对于成年的Walter Sullivem而言，21结局也不是他真正想要的结局。用Eileen的话来说，即使是完成了21仪式，Walter也无法得到自己真正想要的母爱。

关于最后的BOSS的身份，需要从Crimson Tomb这个资料中进行证实。按照Crimson Tomb的要求，Henry需要用施法者母亲的部分血肉（也就是Henry在管理员室找到的脐带）同施法者的身体连接起来，然后再用8支长矛刺穿施法者的身体。这样一来，施法者不圣洁的身体就会在上帝的力量之下恢复原样，然后被毁灭。这里的施法者指的只能是Walter Sullivem。也就是说，最后的Boss的正体是Walter Sullivem通过举行圣母升天仪式之后获得的不圣洁的肉体，而不是游戏里一直提到的教会的Holy mother。

那么这个Holy mother在哪里？根据游戏里的资料来看，Holy mother指的只能是302室或者是302室里的某样东西。房东Sunderland曾经提到过，这座公寓从一开始就有什么东西不对头。非常显然，302室对于教会而言有着某种特殊的意义。教会利用了Walter对母亲的思念而试图唤醒302室，他们告诉年幼的Walter“你的母亲在South Ashfield Apartment的302室。但她睡着了，只有通过神圣的21仪式才能唤醒她。但到底302具体对于教会而言有什么特别的意义，我们无从得知，一切都只有等后面的作品来补完。

对于人物的一点补充说明

在上次在UCG107期对《寂静岭4》的回顾中，我曾经提到过这次4代中会有大量的前作中的人物出现。现在游戏打完了再来作一个总结，也算是对前文有个交代。

一、South Ashfield Heights公寓的房东Sunderland。这应该是众多《SH》的FANS最耳熟能详的一个名字了。

在游戏的过程中我们清楚地知道，除了一样的姓名和酷似的长相之外，房东Sunderland的儿子和媳妇在很早之前就失踪了。这里的游戏背景和2代的主人公James Sunderland的故事是完全符合的。通过这里的人物关系补完也进一步完善了2代的世界观和故事背景，现在我们总算知道了James和Mary的居住地，还有Mary得病之后和Laura认识的地方。（Jerome医院）

在完成这篇文章之前我上官网看了一下，事前大家都在猜想的Sunderland是James的父亲这一设想已经由官方得到了证实。

二、South Ashfield Heights公寓106的女性住户Rachel。Rachel是Jerome医院的一名护士，同时也是居住在202的画家的女朋友。而在2代的游戏中Laura会清楚的提到照料自己和Mary的同名护士Rachel，Mary在离开Jerome医院的时候曾经托付她把一封重要的信件转交给Laura。

三、在小Walter的日记中曾经提起过一个重要的教会人物来拜访过孤儿院，这个女士的名字开头是Dha....

正是这个重要的女士告诉Walter，他的母亲在302室。日记上没有写完这个人的名字，不过所有经历过一代的老玩家应该都能想起一代的Alessa的母亲Dhalia。在孤儿院的地板上还会发现一张纸条，“Have you found Alessa yet？”这就更清楚地表明了两人之间的联系。看来一切的幕后黑手还是野心勃勃的Dhalia。

四、South Ashfield Heights宠物店的店主Steve Garland。我一看到这个名字的第一反映就是想起了一代里的美丽护士Lisa Garland。如果说在《寂静岭》这样一个系列游戏中出现两人同名的情况，我想不会是仅仅是因为巧合。既然James已经有了一个父亲，为什么不再给我们的人气护士Lisa找一个家呢？

五、这次最让我感到意外的，就是在2代中一直保持神秘的Red Devil也露出了水面。通过2代的游戏我们知道，被警方逮捕的Walter Sullivem在狱中声称自己只是一个帮凶，真正的背后主谋是一个名叫‘Red Devil’的神秘人物。我一度怀疑这个所谓的Red Devil就是2代中的神秘怪物三角头，但由现在官网所揭示的资料来看，显然是我错了。

根据官方网站上的资料显示，在21仪式的第一启示录阶段中，一名叫做Jimmy Stone的教会司祭被Walter杀害并被取走了心脏。因为Jimmy Stone经常穿着一身红色的三角长袍，所以又被其他教会成员称之为“Red Devil”。把这个情节联系到4代中的事实的话，惟一可能得出的结论就是教会在21仪式的过程中也扮演了一个重要的角色。一个很明显的事实是，在官网上其他死者的资料中我们会发现一些死亡地点相隔很远的死者，有的死亡地点的设定甚至到了墨西哥，这显然和游戏中Walter的经历联系不起来。

虽然我对这种强行给出事实的做法一向不是很感冒，但这次好歹也算是有了一个说法。现在我们能做的，就是等Konami赶快把5代拿出来了。

R-Type最终版最终研究



R-TYPE FINAL	IREM	STG
PS2 R-TYPE FINAL	2003年7月17日	日版
1人	145KB	5980日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

《R-Type》是什么？稍有资历的STG玩家都会告诉你：《R-Type》就代表着黄金时期的黄金厂商开发的黄金射击游戏系列。

对于"《R-Type》系列"的老玩家来说，她更是一个在FANS心中具有无可替代地位的游戏系列，一个具有17年历史的传奇。《R-Type》今天终于走向了终结，这就是"《R-Type》系列"的最终之舞：《R-Type Final》。

虽然《R-Type Final》已推出很久了，但伴随着射击类游戏的没落，对这个游戏关注的玩家很少，研究的文章也就更少。应当说本作无论是在画面还是在游戏性方面都有了很大的提高，尤其是多达101架机体和丰富的隐藏要素，更让玩家大呼过瘾，而要获得所有的隐藏要素游戏时间不少于20小时，这在STG类游戏中是罕见的，我们也不得不对制作组的诚意表示敬佩。一直以来就想为这个伴随了我们17年的经典系列写点什么，由于种种原因未能如愿，朋友也问：现在，射击游戏已经走向没落，写的不好还会讨人嫌，还有必要写这么一大篇幅的攻略文章吗？我的回答：因为是最后一作，所以就让我们再做一次吧！这次的研究就将所有隐藏要素一网打尽，也算是我们这些STG游戏爱好者的最终之舞吧！

这次的研究只就隐藏要素以及重点难点作个解说，通关性文章杂志网络上已有很多，这里就不再赘述。

值得提醒的是本游戏无自动保存功能，关机前注意保存，否则所有努力都会白白浪费！

基本操作	
左摇杆	移动机体
右摇杆	控制某些波动炮（如84号心型波动炮）
□	波动炮蓄力
△	△攻击，相当于保险（DOSE槽100%时方可使用）
○/R1	连射
X	分离/召回FORCE
L1	减一档速度
L2	增一档速度
R3	减小某些波动炮的速度（如30号ナノマシン波动炮）
Select	跳过片头
Start	暂停

所有STAGE分支的出现方法及条件

STAGE2.0-2.4

第二关共有五个分支，气候从热到冷分别对应为：


▲2.0沙漠


▲2.1雨林


▲2.2沼泽


▲2.3水下


▲2.4冰层水下

选关方法如下图所示，攻击BOSS身上的两个红蓝杆，击破红色杆则下次进入该关时变为更热一级气候的分支关卡，击破蓝色杆则下次进入该关时变为更冷一级气候的分支关卡。

很隐秘很有意思的设计吧？



STAGE3.5（森林看门狗）

必须在第三关选用69号机过关才会进入该关。

BOSS就是在《R-Type △》中被BYDO囚禁的R-13。



STAGE6.0-6.2



分支取决于你在5.0击破BOSS的方式。

如左图所示，第一次见到BOSS时，它的两翼上只会出现蓝色的小枝翼，如果击破它则进入6.1，否则就会进入6.0。

如果已经击破过一次蓝色的小枝翼，则第二次再见到BOSS时它会伸出红蓝四个枝翼。

击破红色枝翼，则会进入6.2，击破蓝色枝翼进入6.1，否则进入6.0。

▲STAGE6.0的BOSS躲在这个安全位，可以毫发无损的过关。



STAGE6.1过关提示：

此关只有一个BOSS，它会把内壁越缩越小，将FORCE放到身后，用波动炮干掉BOSS。



STAGE6.2过关提示：

击破图示中的菱角，如果已取得具有穿透力的波动炮就更简单了，先蓄力对准中心一炮干掉一个，再对付另一个就简单的多了。

最后一关取决于你进入的是第六关的哪个分支。

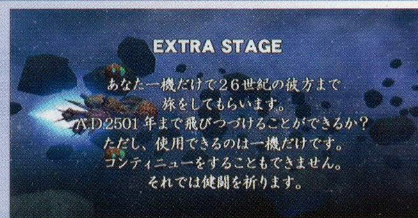
STAGE F-A：如果进入的是STAGE6.0

过关提示：先将FORCE发射出去与BYDO发生共鸣，然后发射一发波动炮，畜力槽会变成FINAL字样，需要很长时间蓄满，而后一炮就可结束本关。



STAGE F-B：如果进入的是STAGE6.1

过关提示：本关要对付的全是被BYDO控制的R-TYPES，最终BOSS是R-9，冒烟后还会夺走你的FORCE，能抵挡你的大部分攻击，应蓄力用跟踪波动炮干掉。



STAGE F-C：如果进入的是STAGE6.2

过关提示：本关的目的是穿越时空回到2501年。要注意的是本关不能续关，并且只有一个机体，是本游戏最难的关卡，GOOD LUCK！

关于所有机体的出现条件及方法



本作的最大魅力就在于通过不断挑战获得更先进的开发机体，从而挑战更高难度。

甚至可以说本作有点象STG化的收集类RPG游戏，只可惜的是头几个小时无法使人比较快地尝到高性能机体对通关的帮助，从而使很多玩家失去了对开发机体的兴趣。

实际上某些机体搭载的武器对挑战BYDO以上难度很有帮助，甚至是通关的关键，例如R-902的波动炮，不但拥有Beam – High – Strong – Great – Special – Devil – Bydo七级蓄力(除F-A外，其他任何BOSS都可一炮必杀)，而且二级以上波动炮还有穿透能力。

不过最强悍的还属99号以后的机体，可以随意搭载任何波动炮，FORCE，MISSILE以及BIT，这样玩家就可以自己组合出适合自己的"最强机体"！

以下为全部机体的获得方法。

阅读说明：

密码1234 5678	在R-Museum界面下输入密码 1234 5678
Stage 1.1	Stage 1.1通关
T10'	使用任意机体进行10'游戏时间
T10' #69	使用 #69 机体进行10'游戏时间
拥有 #51 T60',	拥有 #51 机体后，使用任意机体进行60'游戏时间，
获得 #71,Stage F-A	此期间获得 #71 机体，并且 Stage F-A 通关。

序号	型号	获得条件
01	R-9A	一开始拥有
02	R-9A2	Stage 1.0
03	R-9A3	密码 – 4170 4170
04	R-9A4	T60' #03
05	R-9AF	拥有 #04 T120'，获得
		#54，Stage 3.5
06	R-9AD	拥有 #05 T60'
07	R-9AD2	T60' #6
08	R-9AD3	T120' #7
09	R-9C	Stage 3.0
10	R-9K	T15' #09
11	R-9S	T30' #09，Stage F-C
12	R-90	T30' #11
13	R-902	T60' #12，Stage 6.2
14	R-9AX	拥有 #02 T120'



序号	型号	获得条件
15	R-9AX2	T15' #14
16	R-9Leo	T60' #15，Stage F-A
17	R-9Leo2	T60' #16
18	R-9Sk	拥有 #15 T15'
19	R-9Sk2	T30' #18
20	R-9W	拥有 #18 T15'
21	R-9WB	T5' #20
22	R-9WF	T15' #21
23	R-9WZ	拥有 #20 T180'
24	R-9B	密码 – 5050 1060
25	R-9B2	拥有 #24 T15'
26	R-9B3	T30' #25，获得 #32
27	R-9D	一开始拥有
28	R-9D2	T15' #27
29	R-9DH	Stage 2.2
30	R-9DH2	T15' #29
31	R-9DH3	T30' #30
32	R-9DV	拥有 #29 T45'
33	R-9DV2	T30' #32
34	R-9DP	拥有 #32 T120'
35	R-9DP2	T30' #34
36	R-9DP3	T30' #35，Stage 6.1
37	R-9E	T5'
38	R-9E2	T45'
39	R-9E3	T120'

序号	型号	获得条件
40	R-9ER	T360'
41	R-9ER2	T540'
42	R-9F	一开始拥有
43	RX-10	T90'
44	R-11A	T30' #43
45	R-11B	T30' #44
46	R-IIS	拥有 #45 T60'
47	R-11S2	T60' #46
48	TX-T	拥有 #43 T20'
49	OF-1	T90' #48
50	OFX-2	T15' #49
51	OF-3	T30' #50
52	OFX-4	T60' #51
53	OF-5	T60' #52
54	TW-1	拥有 #48 T15'
55	TW-2	拥有 #54 T30'
56	TP-1	T15' #54
57	TP-2	拥有 #56 T30'
58	TP-2H	T30' #57
59	TP-3	密码 – 5959 5959
60	TP-2s	拥有 #57 T15'
61	TP-2M	拥有 #60 T15'
62	TL-T	拥有 #56 T30'，获得 #10
63	TL-1A	T15' #62，获得 #44
64	TL-1B	T30' #63，获得 #21
65	TL-2A	拥有 #64 T30'
66	TL-2A2	T15' #65，获得 #03
67	TL-2B	拥有 #65 T60'，获得 #71
68	TL-2B2	T30' #67，获得 #72
69	RX-12	T60' #43，Stage F-A
70	R-13T	Stage 3.5

序号	型号	获得条件
71	R-13A	T30' #70
72	R-13A2	T30' #71
73	R-13B	T120' #72
74	BX-T	Stage 6.1
75	B-1A	T5' #74
76	B-1A2	T5' #75
77	B-1A3	T15' #76
78	B-1B	拥有 #75 T30'
79	B-1B2	T5' #78
80	B-1B3	T15' #79
81	B-1C	拥有78 T30'
82	B-1C2	T5' #81
83	B-1C3	T15' #82
84	B-1D	拥有81 T30'
85	B-1D2	T5' #84
86	B-1D3	T15' #85
87	BX-2	拥有 #64 T30'
88	B-3A	T5' #87
89	B-3A2	T15' #88
90	B-3B	获得 #88，Stage F-B
91	B-3B2	T15' #90
92	B-3C	拥有 #90 T30'
93	B-3C2	T15' #92
94	BX-4	拥有92 T30'
95	B-5A	T5' #94
96	B-5B	T5' #95
97	B-5C	T15' #96
98	B-5D	T30' #97
99	R-99	已获得1-98 T1'
100	R-100	密码 – 9910 0101
101	R-101	T30' #100

所有 GALLERY 的出现方法

序号	出现方法
No.1	Baby Mode 通关
No.2	Kids Mode 通关
No.3	Human Mode 通关
No.4	Bydo Mode 通关
No.5	R-Typer Mode 通关
No.6	AI vs mode 中获得冠军
No.7	获得所有机体
No.8	BYDO 调查率100%
No.9	使用 R-9A
No.10	使用 R-9D
No.11	使用 R-9E
No.12	使用 R-9W
No.13	使用 OF-1
No.14	使用 TL-T
No.15	使用 R-99
No.16	使用 R-100
No.17	Stage 1.0 通关
No.18	Stage 2.0 通关
No.19	Stage 2.1 通关
No.20	Stage 2.2 通关
No.21	Stage 2.3 通关
No.22	Stage 2.4 通关

序号	出现方法
No.23	Stage 3.0 通关
No.24	Stage 3.5 通关
No.25	Stage 4.0 通关
No.26	Stage 5.0 通关
No.27	Stage 6.0 通关
No.28	Stage 6.1 通关
No.29	Stage 6.2 通关
No.30	Stage F – A 通关
No.31	Stage F-B 通关
No.32	Stage F-C 通关



关于BYDO调查率100%的完成方法

值得注意的是，即使通关一遍所有关卡也并不一定能获得100%调查率，还必须在HUMAN以上难度完成所有关卡，不过对于某些分支关卡倒不必从头通关一遍，只需在SCORE ATTAKE模式中挑战该关即可。



另外，关于AI VS MODEL的攻略方法，建议选择84号机B-1D机体，其波动炮具有自动跟踪能力，对任何对手都可轻易取胜。

NOTES

某些隐藏要素需要的条件是否完成可查看这里的记录，主要还是记录玩家完成的挑战项目。

BABY Mode cleared	10 VS AI matches won
KIDS Mode cleared	100 VS AI matches won
HUMAN Mode cleared	Championship Mode cleared
BYDO Mode cleared	Fought 10 VS AI matches
R-TYPER Mode cleared	Fought 100 VS AI matches
Stage 1.0 discovered	20 fighters developed
Stage 2.0 discovered	50 fighters developed
Stage 2.1 discovered	99 fighters developed
Stage 2.2 discovered	All fighters developed
Stage 2.3 discovered	Launched 101 fighters
Stage 2.4 discovered	All enemies identified
Stage 3.0 discovered	All enemies analyzed
Stage 3.5 discovered	Cleared on 1 credit
Stage 4.0 discovered	Cleared on 1 life
Stage 5.0 discovered	Cleared without using Forces
Stage 6.0 discovered	Cleared without getting items
Stage 6.1 discovered	Cleared without using Wave Cannon
Stage 6.2 discovered	Cleared without using special weapons
Final Stage A discovered	Used all special weapons
Final Stage B discovered	All Wave Cannons, 100000 total energy points
Final Stage C discovered	Launched 100 missions
Final Stage A cleared	Total play time over 10 hours
Final Stage B cleared	Total play time over 100 hours
Final Stage C cleared	Total play time over 1000 hours

IREM及R-Type小资料

谈到IREM这个厂商，可能很多PS时代以来的玩家听都没听说过。但要说到《合金弹头》(Metal Slug)，可能知道的人就很多了。

实际上，自IREM 1994 年退出街机市场，他的旗下至少有两只小组转移到了 NeoGeo 平台。其中《Gunforce》的制作成员创建了Nazca，制作了《Gunforce 2》的续作《合金弹头》。

《海底大战争》(93)，《Gunforce 2》(94)，《合金弹头》(96) 的主要制作者是一样的。于是《Gunforce 2》(1994)被老外喻为 《Metal Slug Zero》，实在是再恰当不过了。



▲《Gunforce2》的画面风格多了一份狂野，少了一点搞笑。

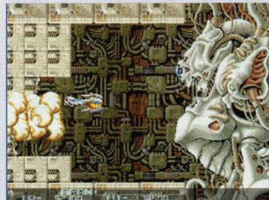
《R-Type》的部分制作成员则制作了《死亡之星》(Pulstar) 以及后来的《闪亮之星》(Blazing Star)。

R-Type历史：

1.R-Type 1987 ARC

《R-Type》的最初作，STG历史上革命性的一作。R-TYPE的画面效果在当时可以说是革命性的，在那个点阵画面的年代就能表现出超时空的科幻效果，使无数玩家为之痴迷。

但其成功的关键还在于自那时就出现了的《R-Type》的代名词：FORCE系统，波动炮，以及BIT等等，也许是因为开山作就太完美了，以致以后的作品都无法超越和替代。



2.R-Type II 1989 ARC

IREM 顶峰时代的作品，不过除了画面和音效更出色外找不出更多的优点，这也是许多续作的无奈吧。

3.R-Type Leo 1992 ARC



从名字就可看出是带有实验性的一作，不过仍然没有逃过《R-Type》史上最为失败的作品的评价。令玩家感到震惊和气愤的是《R-Type》的代名词FORCE没有了！取而代之的是上下两个BIT变得更巨大了，种类也变多了，虽然游戏的爽快度大增，但这也没能获得玩家的一点好感。如果它不叫《R-Type》的话，至少也应该称得上是一流的作品。

故事设定

之前没想到最终之舞的故事设定也很优秀，看过英文原案之后，甚至觉得可以作为一个很不错的科幻剧本，某些设定还颇值得人们对科技发展的深思，这里简略的翻译了一下，有兴趣的可到网上查找更详细的资料。

人类在26世纪研制出一种毁灭性武器，那就是“BYDO”。

具有半生物半科技特性的BYDO被创造出来只有一个目的，那就是毁灭。

尽管如此，他们仍然表现出高度的智力并能做出合乎逻辑的决定。

大量的BYDO被放置到一个几乎和月亮规模大小的容器中。

在那儿人们将之休眠直到人们需要它时将之唤醒作为人类的护盾。

然而由于某个错误或是破坏活动，BYDO被唤醒了。

由于没有敌人可攻击，它们转而攻向了自己的主人：人类。

将近4天的战斗人类也无法重新控制它们，人们只得用一种特殊的武器将容纳它们的容器抛到另一个维度的空间。

这次危机后人类似乎看起来安全了，至少在26世纪吧。

然而在容器中BYDO仍然进化着，而且变得更强大，他们毁灭的欲望也变得更强烈。

在这个未知的维度中时间已经失去了意义，BYDO似乎永远被囚禁在这里。当他们的食物耗尽后它们开始自相残杀。强大的活了下来，而弱小的则变成了食物。

它们的头脑变的扭曲起来，肉体也出现了变异，它们变成了真正的恶灵。

在22世纪的某次外星地质勘探中人们发掘出一种高能生命体并带回到地球。

人们并没有意识到这实际上就是BYDO生命体。

几年后星际前哨传来报道：一个巨大的战舰的群体正奔向地球。BYDO已经通过某种方法打破空间维度的囚笼，并将之带回到了22世纪。

现在它们既可以在通常的空间亦可在曾经囚禁它们的维度间自由穿梭，并袭击那个最为憎恨，囚禁过它们无数年的人类！

22世纪的人类能用他们“远古”的科技去对抗26世纪的人们制造出的，并经过数千年进化的毁灭性武器吗？

答案是可以，不是一次，也非两次，而是四次，我们应该感到庆幸人们找到了对抗BYDO的最新科技：THE FORCE。这也是BYDO惟一害怕的武器：它们自己（译者注：FORCE的核心是由BYDO组成的，这在PS上发售的R-TYPES中的原案设定有介绍）。然而每次被击溃并退回到它们的空间后又会重组，并变得更强大杀回来。4次被击溃，四次杀回。如果再这样下去地球的资源将会被耗尽。

为了摆脱BYDO的恐怖威胁，人们作出了最终的计划，反BYDO最终武器：“The Last Dance”

这将是最终决战！

Stage 1 永眠之都

沐浴在夏日的暖阳中

4.R-Type Ⅲ The Third Lightning 1993 SFC

《R-Type》的正统续作，只发售过SFC（超任）家用版，应该说是R-Type历史上最难也是游戏性最强的一作。即使今天看来也还是那么优秀，不过最值得庆幸的是FORCE系统又回来了。



5.R-Types 1998 PS



《R-Type》及《R-Type Ⅱ》的合集，里面还附带了许多有关《R-Type》的珍贵资料。

6.R-Type △ 1998 PS

PS上3D化的《R-Type》终于在事隔多年以后终于又回来了！应该说3D化的R-Type仍然保持了很高的水准，其画面甚至看起来比现在某些PS2游戏还要来得好，游戏性也没的说。



可惜的是，在快餐游戏的年代，如此高难度的游戏的销量只能以惨败而告终。△的失败标志着STG游戏的全面没落。

7.R-Type Final 2003 PS2

“现在，射击游戏已经走向没落，销量也没有保证，还有制作新作的必要吗？”我在开发提案会议上的第一句话就是“因为是最后一作，所以请让我们再做一次吧。”



这是开发总监九条一马在开发本作提案时的讲话，从这里我们可以看出，制作者对“《R-Type》系列”割舍不断的情结，我们也可以在最终的101号机体的说明中写道：本机开发完后R-Type开发组解散。事实上奇迹也没有发生，但是我们要在这里对制作者说一声感谢的同时，真切的希望在某一天《R-Type》还能以另一种形态复活……

其他：

R-Type：1988 Sega MD
R-Type：1989 TurboGrafx-16
R-Type：1990 Gameboy
Super R-Type：1991 SFC(R-Type Ⅱ的SFC家用版)
R-Type DX：2000 Gameboy Color

秘技部分

请慎用，否则游戏性尽失。

无敌：

游戏中按START然后按住L2不放输入
→→←→←←→←R2 ↑↑↓↓↑↓↑↓R2

99% Dose

游戏中按START然后按住L2不放输入R2，R2←→↑↓→←↑↓△

蓝色 Power 最大

游戏中按START然后按住L2不放输入R2，R2←→↑↓→←↑↓×

红色 Power 最大

游戏中按START然后按住L2不放输入R2，R2←→↑↓→←↑↓□

黄色 Power 最大

游戏中按START然后按住L2不放输入R2，R2←→↑↓→←↑↓○

▲▼▲ 精彩画面赏析 ▲▼▲









映入眼帘的海上美景
此时……
我却要进入恶魔的老巢
－飞船航行记录－

Stage 2.2 紊乱的生态系

奇怪的基因结构
"Bydo"生命体始终是个谜
然而，事实上经考证他们的DNA和我们一样都是双螺旋结构的。
－摘录自“Bydo的身体结构”－

Stage 3 巨大战舰袭来

巨大的阴影
威胁着整个城市
这个我们曾经的惟一避难所

Stage 3.5 森林看门狗

过去他曾是无畏的英雄
现在却成了森林看门狗
是什么恶灵控制了他？
－引自R's Museum碑文－

Stage 4 沉默的研究所

这场战争中最强武器？
BYDO拥有它
并且牢牢掌控着它
－引自BYDO研究所所长的演说－

Stage 5 跳跃26次元

人类在26世纪抛弃在太空中的恐怖武器
这个可怕的错误现在以BYDO帝国的形态返回来袭击我们自己
－摘自复原的生存手册－

Stage 6 宇宙墓标群

我的宇航病又开始犯了，我实在是累了。
不过看起来系统的“最终之舞”已进入最后的阶段
－复原自记录器的声音－

Stage 6.1 异变与忘却

流动在眼镜中的光
驱除着我内心深处的黑暗
足以使我忘掉我的恶梦

Stage 6.2 逆流空间

即使在另一维度的空间，BYDO仍能保持它们可怕的能力
他们天生就是为了毁灭？
这一点它们从未改变。

Stage F-A 最终之舞

BYDO是人造的恶梦
我无法醒来也没有人能够醒来
BYDO……
－复原自记录器的声音－

Stage F-B 夏日夜晚

熟悉的面孔
熟悉的地方
但是……
……为什么？

结局画面

难道在这个美丽的夏日夜晚海鸟是唯一高兴看到我的生物么？
－复原自记录器的声音－

Stage F-C Wherever

我畅游在星星的海洋中
没有看一眼回岸
超越了光速，弯曲着时空
无论何时，无论何地

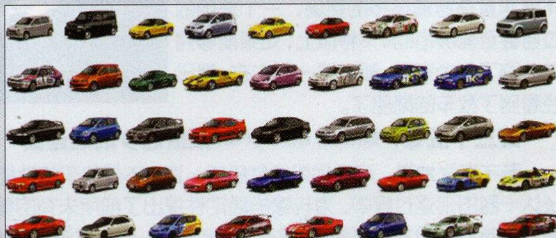
－END－

GT赛车4序幕篇

文 孟波波 编 阿迪

GT赛车4 序章版	SCEI/Polyphony Digital		A·RPG
PS2	Gran Turismo 4 Prologue	12月2日	中国台湾版
	1人	150KB	新台币960元
	对应GT Force、GT Force PRO、中文语音		推荐玩家年龄：全年龄

如果将一些泛泛之流的赛车游戏比作金字塔底基的话，那《GT赛车》（Gran Turismo，下文简称为《GT》）无疑就是金字塔的塔尖，高水准的系列作品不断推出，使得塔尖越来越高，使得他人只能望其项背。然而，精益求精的代价是等待。即使距离最近一次的《GT概念版》发售也已经有将近两年半了。车迷和游戏迷所受到的煎熬是难以想象的。于是，在GT4这套大片上演之前，SCE不失时机地为我们上演了一出序幕……



序章版所起的作用，不仅仅是让广大玩家提前领略了《GT4》的风采，更重要的是作为一个向导，把大家领入了赛车运动的殿堂。所以，笔者希望在正式版发售之前的这段时间为广大玩家，特别是对汽车技术不甚了解的入门玩家普及一些基本和必要的汽车技术。在更完美地融入到赛车游戏当中的同时，又能了解相关的知识。

1 GT好玩吗？到底好玩在哪里？



真实

“《GT》系列”的看家法宝。图像品质自不必说，当你看到高楼林立的纽约、险像环生的大峡谷时，很难想象这是建立在4MB的动态显存上的。而



“《GT》系列”对于离心力的运用更是登峰造极，你能体会到是在操纵一架一吨多的庞然大物，而不是几百克重的PS2手柄。甚至在过弯的时候，我们会不自觉地跟着倾斜，仿佛真的有一股离心力将我们抛出。车辆的物理特性在游戏中也体现得淋漓尽致，不同车辆不同性能的区别极为细致，以至于当你熟悉一辆车的操控方式后立刻换另一辆比赛，竟然会发现不能立即上手。线路、刹车点、甚至驾驶方式都发生了巨大的变化。如果以后“《GT》系列”加上碰撞损毁的概念的话，可以说在对车的描述上便独孤求败了。



贴切

“《GT》系列”当中固然有很多平时难得一见的超级跑车和专业赛车，但更多的是大家耳熟能详且能天天看见的民用车，也许有时候你会有这样的惊喜：这不是爸爸的本田思域吗，那不是小李的大众高尔夫吗，这不是老板的奥迪RS6吗，那不是邻居二大爷侄子他姑姑的……平时在拥挤的交通状况下，你的车是根本不可能跑出极速的，但在《GT》里面却可以！不但可以用原装车跑，还可以把自己的车子改装。这时你会发现原来我的车子装备了这些东西会变成这样啊！更有甚者，你可以把自己的车和爸爸的，小李的，还有老板的都放在一起，比比到底谁的快。在《GT》的赛道上没有拥堵的交通、没有交通规则、没有红外线探头、也不用担心什么事故，你可以尽情地享受平时体会不到的驾驶乐趣。



2 GT FORCE Pro与普通手柄的区别

感受区别：可别小看了你多花的这一千五百多块钱，它可以真正地把你领入《GT》世界当中。双手控制方向和档位，双脚控制刹车和油门。等你坐上去就不舍得下来了。

操控区别：大家如果去看看《GT3》各个跑道的最快圈速世界纪录，会发现创造这些记录的工具十有八九都是方向盘，不是说手柄不能跑出好成绩，而是手柄的偶然性太大了，不稳定。比如说在某些高速弯道，油门的控制是很有讲究的，重了会滑出赛道，轻了则车速不够。而方向盘油门从上到下的行程将近8公分，手柄从上到下最多也就2毫米的行程，要想在8公分和2毫米之间寻找一个适合的点来控制合适的油门，显然是8公分更容易，更精确。刹车控制也是同样的道理。观看过重播的朋友可能很多都会发现，使用手柄很容易出现转向不足的情况，有时候明明重重地按了下去，可是转向却只有90度左右。但是用方向盘则不出现这种情况，尤其是GTF Pro那高达900度的转向，不但在转弯的精确度上远胜于手柄，更是很少出现转向不足的时候。最明显的就是《序幕版》里面那条纽约赛道，过那些发卡弯的时候用方向盘扭两圈很容易就过去了，但是用手柄使出吃奶的力气还有可能撞墙。其实方向盘最适合的就是喜欢玩漂移的玩家了，《头文字D》引发的漂移旋风早就风靡世界了。而在《GT》中如果能开出漂亮的漂移动作，然后在Replay中慢慢欣赏，甚至剪辑下来做成MTV，这种成就感是无法言喻的！当然漂移也不是这么简简单单就能使出来的，除了对车辆校调有所要求以外，更重要的是玩家的操控：精确的方向调整、准确的刹车和油门控制、以及正确的换档时机一个都不能少。这个时候如果换用手柄的话大概不是漂到赛道外面去就是原地打转了。

综上所述我们可以把GT的控制环境有代表性地划分为如下几个等级：

平民级：使用PS2手柄，价值约150元人民币。

小康级：使用GT Force Pro方向盘，价值约1600元人民币。

富人级：使用Sparco GT专用赛车座椅架及方向盘，价值约8000元人民币。


小康级



富人级


比尔·盖茨级

注：sparco是意大利著名赛车用品生产商，其产品在世界著名赛事中屡见不鲜。

比尔·盖茨级：差点忘记介绍这个东西，富士的液压传动GT模拟机，GT开发小组专用。不但方向盘、档位、音效、力回馈。就连离心力也模拟出来了！是《GT》操控的终极手段！不过价格也绝对够你买一辆真车了，估计也只有比尔·盖茨级别的人才会买来玩玩游戏。（人民币？？？？？元）

3 误操作的通病



先减档再减速



记得以前去街机厅看到框体上的《头文字D》。许多人在行驶的时候都有一个毛病，就是先减档再减速。虽然在《头文字D》中，这样的操控并无大碍。但如果在《GT》当中则会造成发动机的高速空转，使得汽车暂时失去动力。而由于大多数时候的减速都处于弯道，所以这一瞬间失去动力，将很有可能导致你撞上护栏或者滑出赛道。如果在真实情况中，更可能导致发动机因为转速过高而烧毁的现象。所以大家一定要注意这个问题，先减速，等转速降低以后再降档，这样发动机才会处于健康转速而提供最大的动力。



抱死现象



我们有时候会发现，在高速行驶的情况下当我们重重地踩下刹车时，车速并没有很快地降低，反而轮胎会冒出白烟，并失去抓地力，使汽车失控。这就是抱死现象。它的产生是由于高速情况下刹车盘的阻力大于轮胎抓地力而产生的。尤其会发生在民用车上，因为民用车的轮胎一般都不够宽，且质地都比较硬，抓地力不能和比赛用轮胎相提并论。所以我们在高速行驶的时候就要注意，踩煞车的时候，先要轻轻地踏下，然后匀速地踏到底，使汽车有一个比较缓慢的减速过程。而对于使用手柄的玩家，则可以采用连续踩煞车的办法。这个原理和现在汽车普遍配置的防抱死系统（ABS）是一样的，只不过 ABS 由电子脉冲控制，而我们用大脑控制。



弯道技术



驾驶技术说白了，大多都是弯道技术，弯道过得快和慢，除了赛车自身的校调和性能以外，关键的还是车手的操控技术。但是，很多初级玩家都有一个过弯的毛病，就是喜欢尽量拖延刹车点，然后在弯道中减速，最后出弯道的时候才加速。这样看似好像入弯的时候快了，但是由于出弯的时候位速和发动机转速都很低，所以很容易被后车追上。而且很多玩家在高速刹车时还变向，这样很容易导致车体发生漂移，也就是我们俗称的甩尾，这是相当危险的。（当然除了想玩甩尾的玩家除外）正确的方法应该是：在入弯前的直道先减速至安全范围、然后降档、并加速，遵循外进外出的法则，找准路线，一次性全油门通过弯道。这样出弯道的时候车速和转速都会保持得很高，如果有幽灵车进行对比，你会发现你将以错误方法驾驶的车辆远远地抛在了后面。有了这项技术，相信在多弯道的赛道中玩家们会显得如鱼得水。

4 游戏难点



由于《序幕版》仅仅收录了驾校模式和街机模式，难点自然就集中到了驾校模式上了，而这个驾校模式基本就是在前作的驾照模式上加入详细的语言解说。而这次的内容更是涵盖了从起步加速到过弯超车，以及到最后的实战比赛，可以说是步步为营，层层深入。如果大家想要跑出一个合格甚至金牌成绩，那请记住一定要打开指导解说，听完中文介绍以后会有一段实际的操作样本片，大家一定要按×键将视角调至主观视角，然后仔细地观察样本所行走的路线、刹车点、以及换档时机。由于样本标准比金牌成绩还要快，所以只要能够通过学习样本达到甚至超过它，那玩家的金牌一般是没有问题的。以下笔者将根据个人体会指出课程中需要注意的要点：



第一部分



绿、橙、红、蓝教程可以说是一些最基本的赛车技术的运用了。基本上涵盖了《GT》当中所能遇到的所有情况：包括了方向盘操控、起步、刹车、弯道法则，泥地操纵等。这四部教程应该说都不是很难，一般玩家通过应该没有问题的，但如果想冲击更好的成绩甚至金牌的话，那就要仔细地看看教程样本了。如果说大家能够把前面的这些基本技巧学好以及把教程当中的一些赛道模样都记下来，应该说对后面一部分实战是相当有帮助的。在这里，玩家也能体会到《GT》中不同车辆的性能以及操控方式。驾校当中还有一些 Break 模式，这也是给大家一个放松的时机，从而减缓前面艰苦学习的压力。但是，如果想开出金牌成绩那可绝不是轻松的事情，方向盘掌控、油门刹车、以及对于路线的熟记都是十分必要的。尤其是最后一个 Break 的难度特别高，笔者不知失败了多少次才勉强通过，更不要说是金牌了！所以这里要提醒大家，这个模式里面切勿焦躁，一定要保持车速不要过快，否则一失足成千古恨啊！



第二部分



在上来的三课超车技巧启蒙以后便进入了后面的正式比赛。在追逐比赛中，敌车的弯道一般都走得比较保守，且中规中矩，所以我们抢时间的时机就在弯道中。

第三十一课：FR 改装车的纽约赛道火拼对决



这是一个很多玩家都感觉到很难的课程，由于敌车一开始领先太多，所以有很多玩家三圈跑下来，连敌车的尾巴都没看见过。其实，这个比赛就是一个告诉赛车出弯速度有多么重要的课程，大家注意上面的误操控篇中提到过的，找准路线一次性全油门通过弯道的方法。而且要尽量用足赛道，遵循外进外出的法则。特别是在纽约这样慢速直角弯道很多的赛场，一个准确的过弯甚至能够抢回 0.5 秒以上，如果能够完美地跑下每个弯道，那大概一圈左右，就已经看到了敌车的尾部了。

第三十五课：BMW McLaren 从后起步的追逐战

毫不夸张地说，这是犹如地狱般的一课。不但敌车的性能超群，而且在长达十圈的追逐过程中，对玩家的稳定性提出了前所未有的要求。有时候辛辛苦苦超越，但高兴过头了，油门稍微大了一点，就滑出赛道前功尽弃了。鉴于对稳定性的超高要求，使用方向盘的同志们可有福了。而且其中有些弯道为了追求准确性和速度甚至连专业的跟趾技术也用上了（就是用一个脚的脚趾控制刹车，脚跟控制油门的操控技术），所以方向盘的优势就更加明显了。即使拥有方向盘的玩家也要建立在完善的基础上才能在这一课有所突破。除了良好的弯道技术以外，还要善用路肩和一些比较硬的泥地，这样才能最大幅度缩短行车路线从而缩短和前车的差距。好在我们这辆McLaren的性能是冠绝群雄的，所以请不要慌张，一台一台的超越吧！

第三十六课：低耗油提速

这一关要求非常特殊，不仅对车速有要求，还要达到省油的目的。那么如何省油呢？就是通过尽量缓慢的踩踏油门使发动机转速慢慢地提高，还不能大力踩刹车，那样也是十分损耗燃油的。在方向盘上这个很容易办到，手柄上就稍微有一点点难度啦…第三十六课结束以后，就是最后的五条赛道的完整计时战了。经过了基本技术、超车理论培训、以及熟悉赛道的你早就已经不惧怕这样的挑战了，那么向着金牌冲击吧！

5 汽车基础知识



驱动方式篇



不同的车辆，厂商会根据其价格定位和性能决定不同的驱动方式。而驱动方式的区别主要就是在于引擎安放位置以及驱动轮，下面的表格将告诉你这些术语简称的具体含义：

FF	前置引擎前轮驱动	这是一些中低档车辆普遍使用的驱动方式，由于这样的布局可以节省出较大的空间，所以一般比较适合家庭用车。而国内车辆多为 FF，也是因为比较容易制造以及容易操控的原因，比如我们经典的桑塔纳。
FR	前置引擎后轮驱动	这个驱动方式就比较多了，而且比较集中在房车和性能车。由于后轮为驱动轮，所以一般动力都比较充沛。前轮转向，所以在弯道中表现也不错，是很多钟情于甩尾动作玩家的最爱。目前被引进至中国的宝马 3 系和 5 系就是 FR。
MR	中置引擎后轮驱动	以这种驱动方式生产的车辆并不是很多，但是基本上都是超级跑车，比如保时捷，蓝宝基尼，都有不少车是这样配置的，这样的好处是整车拥有良好的平衡性，使得车辆在弯道中能够走出准确的路线，所以号称世界上科技含量最高的赛车 F1 也使用 MR 布局。
RR	后置引擎后轮驱动	这是一个极为稀少的驱动方式，以前确实生产过，相关的车辆，但现在几乎没有厂商发布这样的车子，而且《GT》里面好像也没有，所以这里就一笔带过了。
4WD	四轮驱动	现在的四轮驱动基本上都是前置引擎四轮驱动，由于是四轮驱动，所以将引擎动力发挥到了极致。但由于普遍车辆自重较大，所以容易转向不足。由于四只轮胎都能提供动力，所以这是越野车必备的驱动方式，更有跑车也是在四驱的基础上设计的，比如奥迪的 TT 系列跑车。

引擎技术篇




一辆车的好坏怎么看？最简单直观的数据是什么？是马力和扭矩！马力，单位是匹（PS）（也可以被看为是功率，1千瓦约等于1.35匹马力），直接关系到一辆车最高能跑多快，一般在引擎转速较高的地方才能输出最大马力。我们目前常见的车辆马力一般都在200匹以下，一些性能车可以超过200匹，昂贵的跑车能够达到三百至五百，能超过五百匹马力的车子那绝对是属于怪兽级动力，价格当然也是怪兽级的。扭矩，也可以叫做扭力，单位是kg/m(或者N/m)。简单来说，扭矩就是看你的车起步有多快？一般在低转速下输出最大扭力。扭力大的车辆，在比赛中起步相当有优势，有时瞬间就能领先两三个位置。好了，到这里为止，大家能够说出这幅图片中车辆的驱动方式、以及马力和扭矩的大小了么？



引擎进气篇




NA

自然进气，这是目前大多数民用车都使用的一个进气方式，让气流直接通过进风口流进发动机气缸来进行混合爆炸，由于是直接注入空气，所以车辆性能的好坏直接取决于引擎。一般来说，自然进气发动机在相同规格的情况下，较其他进气方式输出动力低，但是其操控性极好，转速更高，且无论引擎处于什么样的转速，都有比较直接的动力输出。所以在使用自然进气发动机的车辆中，我们既可以看到不足100匹马力的桑塔纳，也能看到高达900匹马力的一级方程式赛车。

Turbo Charge

涡轮增压，其原理是把发动机排出的废气回收，然后通过涡轮叶片重新注回发动机内以增强动力。涡轮的好处是在同样的规格、不增加燃油的前提下，输出动力更大。但是涡轮增压车辆有一个致命的缺陷，就是涡轮延缓(turbo lag)，简单来说就是由于低转速下废气无法带动涡轮叶片导致的动力输出缓慢，而且涡轮叶片越大延缓越明显，在《GT3》当中有一辆改装涡轮后动力高达1700匹马力的Isuzu赛车，但当它过低速弯角的时候仿佛有陷入泥潭的感觉。这种进气方式普遍被运用于中高档车辆中，而且因为省油，使用该技术的日本跑车尤其多。

Super Charge

机械式增压，它采用皮带与引擎曲轴皮带盘连接，利用引擎转速来带动机械增压器内部叶片，以产生增压空气送入引擎内，在引擎机件维持原有形式，不用额外制造高单价精密机件的情形下，机械增压系统可以让引擎动力输出增进20–40%，又不至于造成维修体系的负担。因此各大车厂在近年都有开发机械增压引擎的计划，例如：梅塞德斯奔驰、美洲虎、阿斯顿马丁等欧洲高级车厂都采用机械增压系统来延长现有引擎的生产寿命，并达成环保、省油、高效率的目标，以大幅节省新引擎的开发费用。

NOS

氮气加速系统，不知道大家有没有看过描写美国地下飚车的电影《速度与激情》？当两车较量僵持不下的时候，主角拨开塑料盖按下一个按钮，排气管立刻排出蓝色的火焰，整辆汽车好像突然爆发一般，两边的景物飞快地向后倒退，主角立刻轻松地甩开对手，他使用的就是氮气加速系统。

氮气加速系统的工作原理是把二氧化氮(N_2O)高压形成液态后装入钢瓶中，然后在引擎内与空气一道充当助燃剂与燃料混合燃烧，以此增加燃料燃烧的完整度，提升马力。但是氮气使用不能持续过长时间，一般不超过几十秒，否则会导致发动机转速过高而爆缸。但可惜的是到目前为止“《GT》系列”还没有引入氮气加速系统，不过随着改装车和地下飚车的兴起，《GT》一定会考虑推出这个系统，到时候玩家就不仅仅能在《极品飞车》当中体验氮气加速的威力了。

汽缸篇




排量

上海曾有一条交通规定：排量1.3L以下的车辆不准上高架，以防止因为动力太小而影响高架的流畅性。那么排量到底是什么？有什么用？排量，是指发动机排气量，是发动机各汽缸工作容积的总和，一般用升（L）或毫升（cc）表示。而汽缸工作容积则是指活塞从上顶点到下止点所扫过的气体容积，又称为单缸排量，它取决于缸径和活塞行程。发动机排量是非常重要的发动机参数，它比缸径和缸数更能代表发动机的能量大小，发动机的许多指标都同排气量密切相关。一般来说排量越大，发动机输出功率越大，输出扭矩也越大，相应的油耗也会增加。所以我们常常能看到日本车的排量一般都低于3.0，而欧美车辆则常常是在3.0～6.0之间，高的甚至超过了8.0。这也和各个国家的汽油价格和能源政策休戚相关。

布局

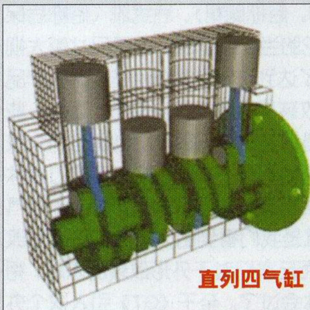


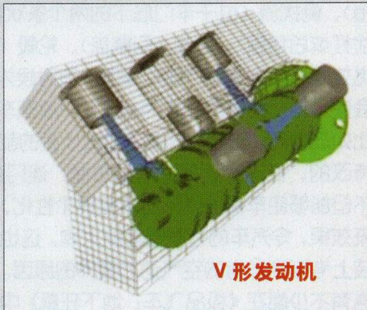

我们听到的所谓L4、V6都是些什么？这就是气缸的布局形式，前面的英文字母代表的就是气缸的布局形状，后面的数字代表的就是气缸数目，在同等气缸直径下，通常缸数越多排量越大，功率也就越高。而在发动机排量相同的情况下，缸数越多、缸径越小，发动机转速就可以提高，从而获得较大的提升功率。排量1升～2.5升一般为4缸发动机，常见的经济型轿车以及中档轿车发动机基本都是4缸，比如马自达M6.3升左右的发动机一般为6缸、排量4升左右的发动机一般为8缸，比如排量4.5升的宝马745。排量5.5升以上的发动机一般用12缸发动机，例如排量6升的奔驰S600就采用12缸发动机。现在已经有使用16缸发动机的超级怪兽登场了，排量达到8.0！

常见气缸布局




举例，L4就是指**直列四气缸**，常见的多数中低档轿车都是L4发动机。另外也有少数6缸发动机采用直列方式排列。直列发动机的汽缸体成一字排开，缸体、缸盖和曲轴结构简单，制造成本低，低速扭矩特性好，燃料消耗少，尺寸紧凑，应用比较广泛，缺点则是功率较低。有的四轮驱动越野车采用直列6缸，因为其宽度小，可以在旁边布置增压器等设施，而且直列6缸发动机的动平衡较好，振动相对较小，所以也被一些中、高级轿车所采用，比如宝马的3系列，5系列甚至7系列中都有不少型号使用直列6缸。6到12缸的发动机一般采用V形排列，**V形发动机**长度和高度尺寸小布置起来非常方便。一般认为V形发动机是比较高级的发动机，因而成为轿车级别的标志之一。V6是比较普遍使用的引擎，在大多数中档轿车上都能看见，比如奥迪A4 3.0等。V8以上的发动机结构非常复杂，制造成本很高，所以使用得并不多，其中有宝马最新的6系跑车645。V10发动机主要装在高性能跑车和赛车上，一级方程式使用的就是V10发动机。V12由于发动机过大过重，过去被运用在螺旋桨式战斗机中。而现在也只有极个别的高级轿车采用，比如上面提到的奔驰S600，以及同级别的宝马760等。


直列四气缸

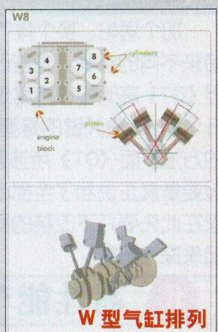

V形发动机

稀有气缸布局



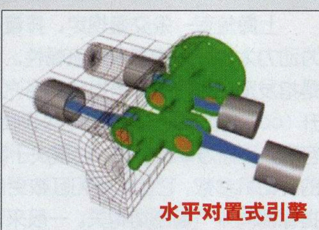

W型气缸排列，即两个V型汽缸形体紧凑、四列错开角度的布置。这种引擎主要被运用于大众集团的车型上。比如奥迪A8、大众辉腾使用的就是W8以及W12发动机。但是W型汽缸也有着体积过大，自重过重的毛病。所以除了非常大气尊贵的轿车和一些超大马力的跑车之外，其他车辆很少使用。

水平对置式引擎，大家所熟悉的保时捷大部分都是用水平横向对置引擎的。还有富士的很多车也都是使用水平对置，有大家所熟知的世界拉力锦标赛冠军车系WRX系列。水平对置在布局上可以抵消

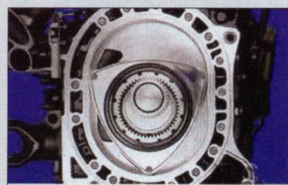


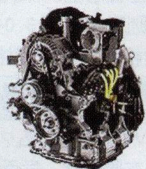
W型气缸排列

一些由汽缸运动产生的对冲力，但它的技术要求和维修成本高，维护不当所容易出现动力流失。



转子式引擎，别人无论怎么排列都是使用气缸来混合油气，而这个转子引擎却是彻底舍弃了气缸的概念而改用转子来控制油气混合。当然使用这样引擎





转子式引擎

的车辆也仅仅局限于马自达自己的RX跑车系列，看过《头文字D》的朋友都知道片中高桥良介的座驾就是RX7(FC)。

改装技术

玩过《GT3》的朋友都知道，GT3最好玩的地方就是GT模式，而GT模式之所以吸引人，不但在于可以通过比赛赚取奖金购买车辆，更重要的是能够对自己的车辆进行改装和校调！这才是体现玩家个性和水平的地方。因为序幕版并未涉及到改装部分，所以也不好预测正式版的改装模式到底是怎么



改装前



改装后

样的。但由于《GT》是一个基于现实的驾驶游戏，我们有必要来浅谈一下现实中的改装技术，相信以后会对玩家的改装上手有所帮助。看了下面这两辆改装前后的本田思域，你就能明白现在马路上为什么有那么多的人热衷于汽车改装。试想开着这样一辆拉风的汽车，穿行在各大城市最时尚的路段，路边的帅哥美女会报以一种什么样的羡慕眼光呢（活活~偏题了）。

外形改装

一般就是用不同的空气动力套件来替换原来出厂时的原装产品，以突出个性化。一般车辆能够改动的外形套件有：前扰流（俗称前保险杠或者前包围）、侧扰流（位于车门底下的两个条状物，俗称侧裙）、后扰流（俗称后保险杠或后包围）、前盖（引擎盖）、轮毂（轮胎当中的钢圈，改得尺寸越大视觉效果越强烈）、排气管、尾翼，有时候为了达到减轻重量的目的，改装产品会使用昂贵的碳纤维作为材料。一般汽车改装都是调换这些部分，还有一些比如底盘灯、音响、喷漆、贴纸什么的都是锦上添花的东东。当然也有大改特改的，比如上面那辆本田思域，连门都换掉了……大多数空气动力套件不但能够使车辆的外形出众更具个性化，更重要的是可以降低风阻，改进气流效果，令汽车的行驶稳定度大增。这也就是我们看到的大多数赛车都会改装上夸张到发指的空气动力套件的原因。而玩家们对于外形改装的乐趣，相信有不少都在《极品飞车：地下狂飙》中体会过了。至于《GT》引入这个外形改装的概念也是迟早的事情。

性能改装

加个涡轮、换个排气管，甚至只是刷新一下电脑芯片，《GT》都能给你带来不同的感受。有些改变是以数字直接表达，更符合专业玩家的口味。但《GT》高明的地方就是，并不是单纯地给车子加上了性能零件，车子就提升个档次，最关键的是要校调！校调才是把一匹暴躁的野马变成温顺的良驹的方法。而《GT》所涉及的校调细节之多，在同类游戏中也是数一数二的。但要是真正说到了全部改装细则和校调方法，那真是难以尽述，所以各位玩家在此先要打下改装的概念基础。待《GT4》正式版推出后，我们大家再一起来深入研究。

6 高性能车辆介绍

三菱 Lancer Evolution 8 MR

提到三菱EVO，读者们首先会想到《头文字D》中皇帝车队那清一色的Lan Evo；或者是由托米·马基宁驾驶的曾创造过不朽辉煌的历史的世界拉力锦标赛赛车。不错，这就是今天我们所要认识的EVO8 MR的前身。

EVO本来是三菱基于Lancer车型针对世界拉力锦标赛专门开发而来的性能版本，由1992年的初代发展到今天的第八代已经历时十多个年头。

而EVO8 MR则称得上是EVO8的完美版，使用排气量2升、出力为280PS/6500rpm、40Kgm/3500rpm的高效率发动机。由于大量使用铝质材料和钛合金材料，整车的重量大大降低，使得加速反应更快、排气效率更高。传动系统采用了三菱有史以来最强悍的电子控制装置，令MR的过弯性能更完美。要知道这台车0~100公里只要4.3秒！4.3秒是一个什么概念？这个时间正好是法拉利F360摩德纳的加速度，也就是说，这台预备在美国起价33000美元的EVO，能和价值16万美元的F360在加速力上一决高下。不管是直线还是弯道，可以说这台车是目前为止日本原厂车中加速最快的一台车。



日产 Skyline GTR (R34)

SKYLINE车系的名称对于钟情于性能车的玩家们来说可谓是如雷贯耳，而该车系中的性能版本GT-R更是任何一个性能迷做梦也想得到的宝物！相信看过日本漫画《头文字D》的车迷能够了解当夜婴车队中里毅驾驶着GTR R32出现在秋名山路时，观众们羡慕的眼光以及无数称赞的话语就证明了这款新时代GT-R系列在车迷中的威信所在。1998年的5月，日产汽车公司开发出了GT-R车系有史以来最为成功的型号——R34，也就是我们今天介绍的车型。从外形上看，新车的造型异常狠辣。车头巨大的进气隔栅以及变形的晶钻氙气头灯，19英寸六辐式轮毂以及露出的金色刹车卡钳配巨型通风钻孔刹车盘，比三菱LANCER EVO系列还要醒目的大型尾翼，以及外大内小的四圆尾灯组合都在透露一个同样的信息——这就是东瀛战神！身为日产最顶尖的跑车，它的动力表现自是不俗！搭载在GT-R R34上的引擎则依然是日产的看家法宝直列六缸双涡轮增压，凭借2.6L排气量加双涡轮增压器，最大出力：280ps/6800rpm；最大扭力：40.0kgm/4400rpm；百公里加速达到5.1秒！而且它在改装方面还拥有无限潜力……



梅塞德斯奔驰 SL55 AMG

看过赛车比赛的朋友都知道，赛车比赛都有一部开道车，也叫安全车。那么能够做世界上科技含量最高的F1的安全车的又是谁呢？就是这辆梅塞德斯奔驰SL55 AMG！AMG原是奔驰的专业改装厂，现在则被奔驰公司收购，



专门替其进行产品的二次开发。它也是奔驰的"运动标志"，凡是后缀AMG三个字母的奔驰车辆，必定性能不凡！SL55 AMG当然也不例外，它是基于奔驰的SL500跑车改装而来。外形上已换上AMG设计的前后泵把及一系列的扰流配件，车头的通风格栅加上了黑色的面网，前轮两侧后方的鲨鱼腮式冷却风口一样套用上黑色面网，整体设计毫不夸张，低调之中又隐隐浮现动感的本色。较为明显的是车尾的四出排气喉，一望而知已非平凡之辈。SL55 AMG除配备一台容积调高至5.5公升的V8引擎外，也因为加上一台全新设计的机械增压器，令这台V8引擎于6,100转时输出476匹的最大马力，扭矩达到71.4kgm/4500rpm，由静止加速至时速100公里，只需4.7秒，加速反应直逼超级跑车。但下面要介绍的这辆汽车才应该是序幕版中公认能够使用的最强车辆！



麦克拉伦 F1 GTR Fina





如果你开着上面那辆SL55 AMG跑车在不限速的德国高速公路上目空一切地跑上300公里时速，那当你在后视镜里看到我们要说的这辆号称行驶在公路上的F1时，最好乖乖地让出快车道，免得被它以380公里时速轻松超过的时候感到难堪。不错，《GT》中就有这辆百公里加速3.2秒！极速384公里的Mclaren F1 GTR改装而来的1995年Le Mans（勒芒）二十四小时大赛冠军车（FINA作为一家石油公司是当时的车队赞助商）。当你选择这辆车进行各个赛道的比赛时，那些不能选用的超强对手都会相继出现，比如GT-One、R390 GT1等。这些都是货真价实的Le Mans二十四小时大赛的参赛车辆。F1 GTR和方程式赛车一样，整车使用昂贵的全碳纤维结构打造，这样的车身不但可以大量降低车重还能保持车辆的刚性，使得加速反应更加灵敏！麦克拉伦还借鉴了来自一级方程式的经验，运用顶尖的空气动力学，把风阻降低到最理想水平！在这一点上，就不是那些日本车可以比的了。引擎方面，使用了宝马的6.1升V12发动机，马力输出达到惊人的650PS/7500rpm！扭矩则达到72.55kgm/5000rpm！虽然是一匹马力如此巨大的怪物，但是很难想象被校调到如此灵活，操控起来无论是过弯、直线加速还是刹车，都表现得无懈可击。笔者使用它在纽约赛道进行比赛，五圈下来竟然能够拉下第二名16秒！真不愧为曾经的勒芒王者之车！



7 对于《GT4》正式版的展望



期待！法拉利！



从目前序幕版的车辆来看，车辆有三个趋势：老爷车、当代车、概念车，分别代表了三个年代。这也应该是《GT4》收录车辆的总体基调。而不会像《GT3》那样借个概念车的名头再发售个什么版本，不过老爷车虽然经典，但是科技含量和性能都要差了一点；概念车虽然时尚未来，但是造型有些太过诡异；所以玩家们使用最多的还是现代车辆。那么纵观"《GT》系列"三代以来还有哪些未被收录的名车呢？恐怕大家心里一定都有答案了吧！对，就是法拉利！

曾经听一位德国老头说过，法拉利不是车，车和法拉利不是一回事情，人一辈子一定要开一回法拉利！虽然说得有些偏激，但这足以代表法拉利在广大车迷心中的分量。再加上近年来法拉利车队和舒马赫在F1赛事中匪夷所思的表现，法拉利这个品牌更是被进一步地神化。作为世界上最好的模拟赛车游戏的《GT》一直没有法拉利车系的加盟一直是广大车迷心中的遗憾。当然，阻碍法拉利登场的最大障碍一定是版权问题。不过法拉利登场也一定可以绕开版权问题来实现，这个办法在《GT3》时代就出现过。当时《GT3》采用了欧洲著名改装厂RUF改装的保时捷和赛车版的蓝宝基尼Diablo，从而巧妙地绕开了厂商授权的困扰。所以这次除非真正解决了授权问题，否则的话就是有法拉利登场也一定会先使用这种方式。



系统预测与驾驶手感



由于"《GT》系列"已经接近于登峰造极，所以就算有所改动，玩家感觉也不会太明显。所以关键就是要看"《GT》系列"在游戏方式上的改变有哪些。现在呼声很高的一项就是加入地下飚车和外观改装。笔者也曾经看过山内一典在访谈中提到的对于地下飚车的设想以及对于《极品飞车：地下狂飙》所取得的成绩的赞许。而一旦增加了这样的模式，那么《GT》的游戏性将得到几何级数般的提升！由于《GT4》支持网络对战，试想开着个性化外观以及亲手校调及改装的爱车和世界各地的高手进行一场别开生面的街头飚车，这是一种什么样的感觉！





赛道

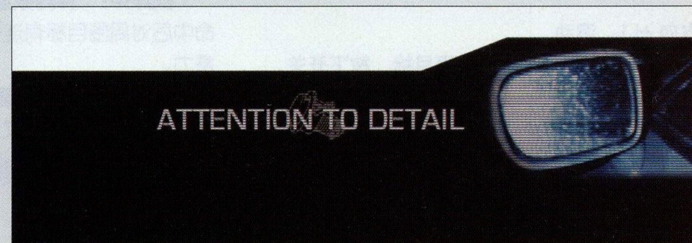


尽管包括笔者在内的许多朋友都希望今年举办F1的上海"上"赛道出现在赛道阵容当中，但是客观上由于时间限制是不可能的。不过，《GT4》将会收录更多特色赛道！从目前看到的欧洲小镇到香港街道，再到举办各种大型赛事的专业跑道，无一不是独具韵味。尤其是那些欧洲小镇恬静的风光，更是会让玩家不知不觉地慢下来想欣赏欣赏那番雅致。

8 结语

预测了那么多，大多都是胡乱猜测，作为茶余饭后的谈资罢了。真正怎么样，还得骑驴看唱本——走着瞧。不管最终版本中包括那些车辆、哪些赛道、哪些系统。作为玩家的我们应该都能从当中体会到无尽的乐趣，毕竟两年多的漫长等待不是白白消耗的。笔者作此篇的目的，不仅是希望专业玩家能够深入对"《GT》系列"的了解，更希望原来对赛车游戏不甚感冒的朋友也能喜欢上赛车运动、并加入到《GT》的行列中来。从目前所公布的一些细节来看，可以用惊为天人来形容。路边的观众全都变成了多边形，还会根据行驶过的车辆的不同位置作出不同反应。车内的车手动作则完全是以真实为准则。而且正式版中更是加入了诸多让人热血沸腾的系统模式，现在知道的有摄影模式和甩尾模式！

《GT》的朝圣者们，接下来的日子，让我们静静地等待序幕的拉开吧……



文 fan_tian 编 SOUL



游戏简介：大名鼎鼎的顽皮狗制作组开发的动作游戏，《杰克和达斯特》的续作。游戏的玩法很丰富，摩托艇是主要的交通工具，凭此玩家可以尽情享受游戏所带来的速度感；新加入的4种枪械用起来相当爽快，而且枪械也是战斗中的主力武器，这让整个游戏的风格显得硬派起来。依照传统，杰克和达斯特两个主角活宝般的搞笑表演仍然穿插其中，让人每每在激战之余，都能爆笑一次。本作的画面堪称PS2上最华丽的游戏画面之一，尤其是庞大的主冒险舞台，其间美丽的景色令人咋舌。游戏挑战性极高，单是通关就已经可以难倒一大批人了，更不用说完成所有的隐藏要素，所以，《杰克II》尤其适合对动作游戏有自信的你了！ (BY SOUL)

杰克 II	SCEA	ACT
PS2 Jak II	2003年10月14日	美版
1人	1151KB	39.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

游戏操作

基本操作

×：跳跃，菜单中为确定。
○：回旋冲
□：冲拳，剧情过程中选择是否出现字幕。
△：游戏菜单为退出，进入传送点。
R1：武器发射
L1：下蹲，此时控制杰克移动可以爬行。
R2：使用或收回滑板
L2：变身为暗黑杰克。
左摇杆：控制角色移动。
右摇杆：第一人称视角，拉近视角，拉远视角。
START：调出游戏菜单
SELECT：游戏暂停。

方向 +L1：滚动
× □：下坠拳——攻击地面目标，按下开关。
L1+□：升龙拳——原地起跳，攻击头上目标。
L1+×：弹簧跳——跳跃高度高。
× ×：二段跳——可作空中二段跳。
× × ○：空中二段突——达到更高的跳跃高度。
方向 +L1+×：蛙式跳跃——超长距离跳跃。

枪械操作

R1：开火
↑：调出或回收　散弹枪（Scatter Gun）
↓：调出或回收　狙击枪（Blaster）
→：调出或回收　跟踪弹（Peacemaker）
←：调出或回收　重机枪（Vulcan Barrel）
×跳起后再按○+R1：空中快速射击

霰弹枪：弹药数量100 特点：攻击范围大，换弹频率低，对小型敌人有击飞效果，用于对付复数敌人。

狙击枪：弹药数量200 特点：攻击距离远，可在一定范围内自动索定目标，用于射击远距离的敌人。

跟踪弹：弹药数量10 特点：可跟踪目标，命中后对周围目标有连带攻击效果，按住R1可以蓄力。

重机枪：弹药数量200 特点：火力强大，连续攻击能力强，适合攻击重型目标。

滑板操作

左摇杆：控制方向
×：起跳
□：锁定滑轨
在落地瞬间再按×擦：超高跳跃
按住L1+×：滑行换跳：同时可利用L3控制方向作出动作。
按住R1+×（左摇杆控制方向↑或↓）：前越翻滚跳。
按住R1+×（左摇杆控制方向→或←）：滑行旋转跳，有攻击判定。

飞船操作

L1：小型跳跃（只在竞技场中可使用）
R1：在飞船上开火
左摇杆：控制方向
△：按一次选择交通设备，再按一次夺取交通设备。
×：加速
□：减速，停止后为倒退。
R2：改变交通器高度

［注］

1.交通器越大，速度越慢，耐久力越强。

2.经过一定的碰撞次数后，飞船会破损，速度减慢，零件残缺，爆炸会使杰克HP减少。

3.警察的飞船只有在非警戒状态下才能夺取。

炮塔操作

左摇杆：左右不变，上为向下移动，下为向上移动。

R1：射击键。

主视角外边的圆圈是子弹连续射击能力的显示，圈满需要等一段时间回复。

圆圈方格是炮塔的耐久力。

水中操作

左摇杆：控制方向。

○或□：按一下为水中加速移动，按住可保持该深度。

机器人操作

R1：举起或者放下物体，＋方向可以推动物体。

左摇杆：控制方向。

○或者□：投掷手中的物体

○，○，○或者□，□，□：三连击，可以破坏特定的墙壁和铁门。

X：跳跃

游戏菜单

Missions：游戏任务，每完成一个任务会增加任务完成率

Show Map：游戏进行中的地图

High Scores：最高分显示

Game Options：游戏基本设定，更改语言以及字幕等

Graphic Options：游戏画面设定。更改画面位置等

Sound Options：游戏声音设定。控制音乐，音效音量的大小。

Load Game：读取游戏记录

Save Game：储存游戏记录

Secrets：游戏隐藏要素，利用旧世界之卵可以开启隐藏模式或者购买新的要素。

Restart/Quit：任务重新开始，退出游戏。

系统介绍

画面介绍



①能源球：任务过程中杀死敌人后获得，但并不能反复消灭一个敌人获得，是杰克获得新武器和技能的必备道具

②世界之卵：收集的数量影响着隐藏要素开启的多少，一般在场地比较隐蔽的地点，攻关过程需留意

③体力槽：显示体力状况

④紫水晶槽：打死敌人后会出现紫水晶，收集满后杰克会变身

⑤状态：1普通状态，2变身状态：不能使用武器，但攻击力防御力增加，同时可以使用变身技能。

⑥武器状况：武器类型和子弹数量。

区域地图：在城市中还会在屏幕右下角出现小地图 。

绿色三角箭头：玩家的位置和方向　　黄色圆点：待机飞船

红色圆点：警察部队　　图标：表示任务所在地

1.在城市中行动，如果攻击、用滑板撞到警察，或驾驶飞船撞击到他们的飞船，都会使得警察部队进入警戒状态，周边的警察会向这边赶来并攻击杰克，最好的办法是脱离或者躲藏，等一段时间后回复到平常状态。

2.游戏进行过程中，随着游戏的进行会自动存档。每次任务结束同样也会自动存档，gameover后会从前一个save点重新开始，Boss战失败从Boss战重新开始。

3.很多情况下两个自动SAVE点距离很远，强调一气呵成。

4.各种武器对付敌人的效果不同，了解相克关系可降低战斗难度。

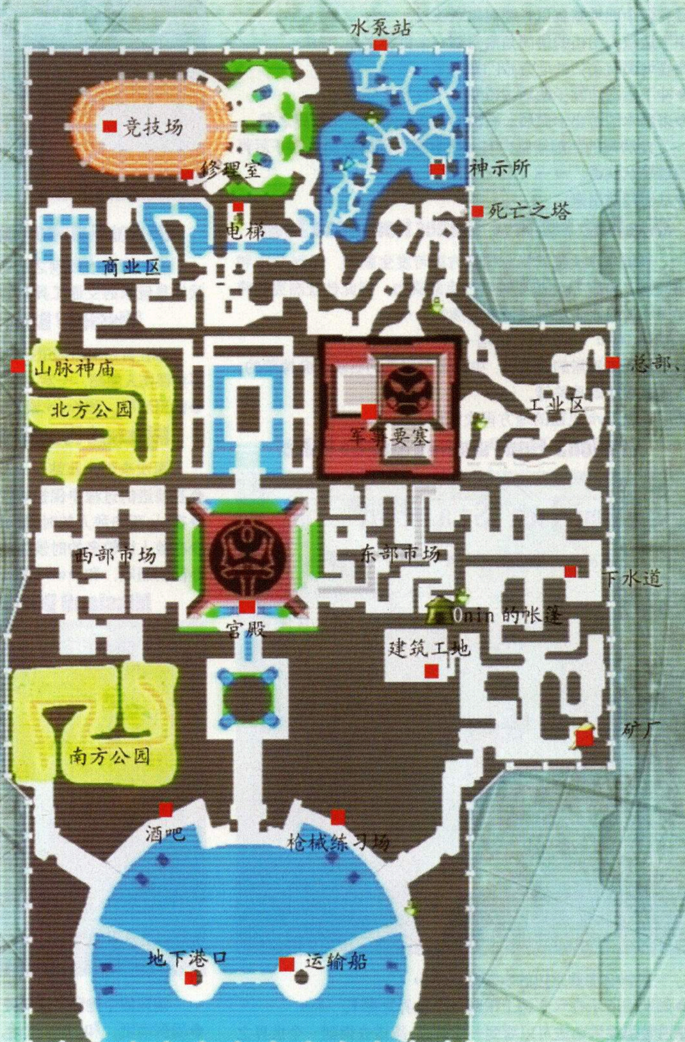
暗黑杰克变身技能：收集一定数量的能源球在神示所习得。

×跳起来后按□　地裂：地面范围攻击，具有无敌时间，发动完毕自动变回普通状态。　25个能源球得到

□冲刺后理解按×天沐：空中发动全屏攻击，发动完毕自动变回普通状态。200个能源球得到

L2　　永生：一定时间内无敌　100个能源球得到

L2　　巨化：一定时间内巨大化100个能源球得到



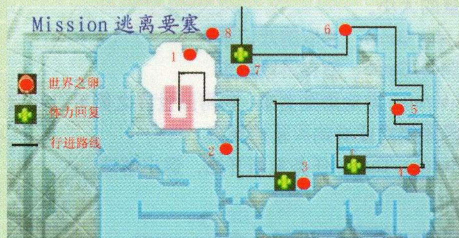






游戏流程

Mission1 Escape from Fortress



在大厅的西北平台上可以得到一个世界之卵。→→
◆通过通道来到第二大厅，通过使用二段跳，爬到高台处得到一个世界之卵。→→
◆向地图东边行进，消灭两个敌人后，跳到对面的平台，利用两段跳在机器上得到一个世界之卵。→→
◆在凹地中得到一个世界之卵。→→
◆有两个凹地需要用长距离跳跃跳过。→→
◆下边敌人射击的房间角落得到一个世界之卵。→→
◆在地面有窗口的地方按□来到下一层→→
◆冲下后右边柱子的后边得到一个世界之卵→→
◆来到水池游出水面后，在房间的南部得到一个世界之卵。
此房间的西部墙壁内有一个世界之卵需要爬上箱子后再通过跳跃获得。→→
◆从出口跳出来

Mission2 Retrieve Banner from Dead Town

到城市东北部有标志的地方即可发生剧情，遇到 Torn 和他谈话。显然 Torn 想要看看杰克的实力，因此他让杰克到将要损坏的死亡之塔的塔顶拿回旗帜。→→
◆来到 Dead town 死亡之塔→→
◆沿地图来到塔的最顶端，中途注意白色的石块是会掉落的，快速连续跳跃是关键。→→
◆回到和 Tork 见面的地方再次谈话

Mission3 Find Pumping Station Valve



来到地图最北边的水泵站。→→
◆如地图所示在水泵边上得到一个世界之卵 1。→→
◆沿着悬崖壁前进可以看到一个管道，跳进去得到一个世界之卵 2。→→
◆得到在水上漂浮的世界之卵 3。→→
◆沿着悬崖壁前进，在石台上得世界之卵 4。→→
◆游到小岛上，在最高处得到世界之卵 5。→→
◆在大型钢管和悬崖壁之间的角落得到世界之卵 6。→→
◆三块岩石下边的水面上得到世界之卵 7。→→
◆到地图绿色位置打开阀门→→
◆回到本部和 Tork 谈话。

Mission4 Go to the Oracle

回到都市，去地图所示意的神示所 Oracle
收集 25 个能源球

Mission5 Blow up Ammo at Fortress

进入基地后，从左边的门进入的同时，会开启警报，此时，坦克会以第一视角攻击杰克。→→
◆在数量繁多的炮塔的区域，尽量连续利用翻滚，再通过横杆跳到二层平台，这里可以补充 HP。→→
◆击破两个蓝色发电装置后，电门打开。→→
◆连续跳过多个平台→→
◆从高台坠落后，吸引坦克攻击炸弹。10 秒内离开要塞。→→
◆回到本部和 Tork 谈话。



Mission6 Make delivery to Hip Hog Saloon

在时间超过限制之前将信送到Hip Hog Saloon，本任务考验的是玩家的交通工具驾驶技巧，这里建议使用低空飞行。

Mission7 Beat Scatter Gun Course

本任务是对枪械进行熟悉，积分超过 3000 任务完成，尽量不要误伤人质靶，一定不要放过分数最高的黄色靶。→→
◆回到酒吧，和 Krew 谈话。

Mission8 Protect Sig at Pumping Station

再次来到水泵站→→
◆在前进的过程中保护 sig，中途遇到升降机先将其降下→→
◆在 sig 狙击敌人的时候保护他。→→
◆在敌人比较多的时候要提前帮 sig 消灭敌人。→→
◆回到酒吧，和 Krew 谈话。

Mission9 Destroy Turrets in Sewers



消灭四个炮塔完成任务，看准时机利用翻滚躲避攻击。→→
◆回到酒吧，和 Krew 谈话。

Mission10 find the Blater Mod

到练枪场找到 Blater Mod→→
◆完成要求踢坏一个目标，然后用枪击破一个目标。→→
◆练习积分超过 4000 完成任务。→→
◆回到酒吧，和 Krew 谈话。

Mission11 Beat Time to Race Garage

3 分中内到达目的地。（距离比较长，一定要保证初期使用的那台飞行器不要损坏，一旦破坏就要重新开始）→→
◆回到酒吧，和 Krew 谈话。

Mission12 Collect Money for Krew

顺找 Krew 遗留在各地的金钱，一共有 14 个。
取得每个金钱的时限不同，因此要做好计划，特别要处理好跳下飞行器的时机，尽量让飞行器不要远离自己的身边，这样可以大大节约时间。另外不要和士兵纠缠。

Mission13 Win JET-Board Stadium Challenge

滑板的操作：
落地瞬间再次按×，高跳
□：可以从细杆上滑过
×，R1：空中旋转
×，L1：空中翻转滑板
要求在时间限制内完成 15000 的积分，要想获得高分，完成高空复杂动作所加的分很多，这里建议不要到其他地方乱转了，在中间地带来回跳跃取得高分吧，在起跳的瞬间按 L1 和 R1，在落地的瞬间按□会得到很高的积分。→→
◆回到 garage

Mission14 Rrscue Vin at Strip Mine



◆进入镜子。→→
◆此处出现新的敌人飞虫，狙击枪对其有特效。→→
◆在地图最北部的柱子后边的箱子边得到世界之卵。→→
◆在地图西南部角落的管道旁边得到世界之卵。→→
◆在升降台后的第一个传送带的柱子后得到世界之卵。→→
◆在 vin 房间后边的箱子旁得到世界之卵。→→
◆在接近煤矿最顶部一管道的后边。这里可以得到两个世界之卵。→→
◆煤矿有一些箱子的地点附近有的一个悬崖壁突出的平台得到世界之卵。→→
◆来到高台，在跳到移动的箱子上，来到 vin 的所在处发生情节→→
◆回到实验室发生情节。

Mission15 Destroy Eggs at Drill Platform

◆利用升降器来到第二层，使用炮塔击破 50 个卵，优先击毁空中飞行的机器人。（这里注意炮塔的后边有一个）→→
◆乘座升降机来到底层得到世界之卵 1。→→
◆在墙角得到世界之卵 2→→
◆在墙角得到世界之卵 3→→
◆两次将红色开关打开，迅速跳到对面升起的平台上。→→
◆再次利用炮塔击破 50 个卵后。→→
◆箱子中间得到世界之卵 4.→→
◆用炮塔击破最后 50 个卵，然后来到下层得到世界之卵 5

Mission16 Find Pumping Station Patrol

◆通过三个升降柱子来到山顶。→→
◆在地图中绿色地点找到 Pumping Station Patrol 发生情节。→→
◆消灭所有出现的敌人。

Mission17 Turn on 5 Power Switches

◆到矿厂实验室和 vin 谈话。→→
◆按地图所示破坏 5 个警戒炮塔后，踩下开关。

Mission18 Ride Elevator up to Palace

◆乘坐电梯到顶层，顶层可以得到世界之卵。→→
◆出门躲开电磁风扇，注意红色的地面是有电的，这里从边上爬下，通过绕杆经过。→→
◆中途下陷的两个地板处可得到世界之卵。→→
◆中途的机关枪可以通过凹槽躲开。→→
◆到达尽头任务完成。

Mission19 Defeat Baron at Palace

◆回去的途中进行 Boss 战。



◆第一阶段：Boss的普通攻击仅仅是机关枪，利用翻滚即可躲避。在取得电力发射武器时攻击Boss是无效的，等其子弹发射到一定程度，也就是画面上方的电力槽到0的时候，以及停止发射武器的时候抓紧时机攻击，在其HP降低三分之一时会冲向杰克。

◆第二阶段：发射空降导弹，注意不要被逼到死角即可。

◆第三阶段：发射跟踪火焰，尽量围绕Boss周旋，小心Boss的冲刺。

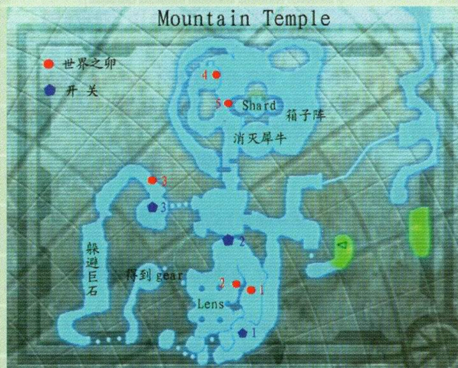
◆击败Boss后在走廊的尽头得到世界之卵。

◆和Onin谈话

Mission20 Find Shard in Mountain Temple

Mission21 Find Gear in Mountain Temple

Mission22 Find Lens in Mountain Temple



◆来到地图西部所示地点Mountain Temple。→→

◆用狙击枪使浮动的平台在一定时间翻过来，利用它跳到对面去。→→

◆向南边行进，消灭犀牛踩下开关会出现新的平台。→→

◆中途地上的三个平台经过时开始移动，在水池中得到世界之卵1。→→

◆踩下开关跳上平台在水中得到世界之卵2。→→

◆找到水晶，Mission22 Find Lens in Mountain Temple完成。→→

◆向地图西边走，利用三个翻转平台，来到下边踩开关。→→

◆树旁得到世界之卵3，→→

◆躲避巨石的滚动，爬到上边，尽头得到gear。Mission21 Find Gear in Mountain Temple完成。→→

◆向北方行进，在地图上所示处得到世界之卵 4→→

◆大树的后边得到世界之卵 5→→

◆水箱阵，对箱子攻击，攻击方向决定箱子的移动。

◆1：前，左，前，前，左。

◆2：左，前，前，左，前。

◆3：前，右，右，前，右。

◆4：前，前，右，前，前。

◆5：前，右，前，前，右。

◆尽头得到Shard

Mission23 Go to the Oracle

◆去神示所。

Mission24 Shuttle Undergroun Fighters

◆和Torn对话→→

◆将四个人搭送到他们的目的地，注意必须使用大型飞行器，否则他们是不上船的。

Mission25 Protect Site in Dead Town

◆和Torn对话→→

◆去死亡都市→→

◆去地图示意位置，任务完成，多利用狙击枪长距离的特点稳扎稳打会使该任务更轻松。

Mission26 Catch Scouts in Haveen Forest



◆和Shadow谈话

◆来到山脉神庙：在入口处得到滑板。→→

◆抓5只飞龙，和它们保持一定距离，灵活操作滑板，不断利用速度优势追击它们。

Mission27 Intercept Tanker

◆来到地图上骷髅标志所在处 消灭从坦克里出来的所有敌人即可。

Mission28 Escort Kid to Power Station

◆和Shadow谈话→→

◆保护小孩到飞船处。(小孩子是不会被杰克所伤的。)→→

◆乘坐飞船到电力场。

Mission29 Destroy Equipment at Dig

◆到达地图所示的飞船处。→→

◆从地图东北部分，乘电梯来到挖掘场。→→

◆任务是破坏24个连接点，方法是使用滑板破坏，本任务要注意空中掉落的手雷，需要不断地移动，另外地面上的方形标志可以使用滑板的杰克跳得更高。HP的回复在墙壁边，必要时可以回复。

Mission30 Destroy Cargo in Port

◆在时间限制内破坏港口内所有的绿色浮标，注意边上的红色水雷。这里建议玩家夺取警察部队的最强重型飞行器(可以发射激光的那种)完成任务会很方便。

Mission31 Rescue Lurkers for Brutter

◆将3个野兽从狱车中救出来，可用武器先将狱车破坏，然后逐个用两人乘坐的交通工具 送到指定地点，任务完成

Mission32 Blow up Strip Mine Eco Wells



◆到矿厂入口处的发电室和Vin谈话→→

◆本关需要在2分钟时间限制内用手中的六枚炸弹破坏6个电塔，投掷炸弹的方法是利用JET-board滑板，划到一定高度即可自动投掷，

◆注1：与冲刺距离无关。

◆注2：尽量从翘板中间起跳。

◆注3：在翘板下边数第一个线的地方按X起跳。

◆注4：2分钟允许失误的次数不超过一次。

◆建议按着图中所给的顺序和路线完成，有一定的难度，熟练掌握投掷方法才是顺利通过此任务的关键。

Mission33 Destroy Ship at Drill Platform

◆乘坐移动炮塔，击破空中的机器人，要求再次击破数量达40个的机器人。→→

◆到平台消灭所有的敌人，再次乘坐移动炮塔。出现敌人战舰，击破上下方所有出现的炮塔。→→

◆爬到另一个平台乘坐炮塔，在另一面用同样的方法彻底击毁敌战舰。

[注1]不要一直按住发射键，在预定好敌人飞行的提前量后，集中射击。

[注2]对付战舰的时候当心机器人从旁边偷袭，一旦有红色箭头指示，立刻优先消灭。

Mission34 Drain Sewers to find Statue

◆来到下水道→→

◆利用滑板划过狭长地带（注意滑板的微操）→→

◆将平台上的阀门打开，水位下降。→→

◆经过水道东北的水道来到地图东南的尽头，打开阀门。→→

◆原路返回，北边的水道可以进入，中途的旋转齿轮可以通过下潜躲过。→→

◆到尽头再次打开阀门，水位再次下降，原路返回，来到雕像处得到手杖上的红宝石。→→

◆返回途中从高台下落后得到世界之卵。

Mission35 Seal Piece at Water Slums

◆到地图所示位置，也就是水泵站附近检查Water Slums→→

◆突破敌兵的重重包围离开该地域。

Mission36 Seal Piece at Dig



◆打开如图所示的5个开关，其中有一个开关，需要跳起来将箱子踩坏，使自己下落才可。→→

◆5个开关按下后，柱子升到一定高度，通过它可以来到地图的西部。（途中需要荡秋千。）→→

◆荡过两次秋千后，躲过滚动的铁球。→→

◆来到雕像处。

◆（本任务开关需要，需跳起后按X才能踩下）

◆1 岩浆源头旁边的平台上

◆2 开关的上边

◆3 岩浆旁边的平台上

◆4 圆形石柱旁突起的平台上

◆5 圆形突起的石头上。

◆6 岩浆旁边的石头上。

◆7 木制平台上

Mission37 Destroy 5 HellCat Cruisers

◆回总部，和Torn谈话。→→

◆本次任务是消灭5台HellCat 由于这种机体防御力高，并且有激光武器，因此在警察部队的掩护下很难靠自己的实力将其连续击破，首先选择装甲后的飞行器，紧随其后，等待时机，一般是其在转弯或者被堵截的情况下迅速开火，被警察发现后，立刻寻找安全地点紧急回避（比如死亡之塔入口处），等待安全后重复上述方法。

Mission38 Win Class 3 Race at Stadium

◆和Race Mechanic谈话。→→

◆在比赛中获胜。

Mission39 Hunt Haven Forest Metal Heads

◆去酒吧和Sig谈话。→→

◆去山脉神庙。→→

◆消灭24个目标，由于这些怪物可以隐身，在对付他们的时候应该多调查地图的情况来确定他们的位置，武器的子弹也要尽量节省。利用不同枪械的特点来应付不同的情况是本任务的

关键。

Mission40 Beat Onin Game



◆和 Onin 谈话→→

◆Beat Onin Game

◆玩迷你游戏在图标落到地面以前按画面上提示的按键。积累400分即可，错误不要超过20次。

Mission41 Use items in No Man's Canyon

◆来到山脉神庙→→

◆来到地图所示意的闪光处。→→

◆来到地图的东北部。

Mission42 Pass the first Test of Manhood

Mission43 Pass the second Test of Manhood

◆来到古代墓地→→

◆入口处的雕像旁得到2个世界之卵→→

◆大厅尽头最后一根柱子边上得到2个世界之卵。→→

◆进入东边的大门，利用翻滚跳跃跳过有刺的平台，多次绕杆到达对面踩下开关，然后平台升起，跳到对面。→→

◆跳过平台后来到第三层，踩下开关，大厅中间出现地下入口。→→

◆进入后发生情节，控制达斯特躲避石球的追击。→→

◆然后躲避巨型蜘蛛的追击，中途通过蜘蛛网跳到墙壁边伸出的栈道。→→

◆换成杰克，前进的中途有个平台需要绕杆后按○进行空中旋转才能到达。→→

◆走到尽头踩下开关。（第一项试炼完成）→→

◆回到大厅进入西边的大门。→→

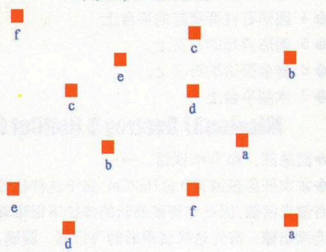
◆来到一个房间后踩下开关，会掉下虫子，这里不允许使用武器，在虫子落下的瞬间观察它们的腹部，攻击有红色斑点的那三只后，门会开。→→

◆来到有电的房间，潜入水中按○等待电网消失的瞬间再爬对面的岸上。→→

◆该房间踩下开关后，会出现需踩方块的提示，按着这个提示跳到对面。→→

◆再次回到有虫子的房间使用同样的方法，通向地图北边的门打开。→→

◆来到有钟表的房间内依次打击两个声音一样的钟表，示意图如下：



◆大门打开踩下开关。（第二项试炼完成）→→

◆回到大厅后来到南部的雕像处和达斯特汇合。

Mission44 Defeat Baron in Mar's Tomb

◆第一阶段：Boss会不断发射小型发电蜘蛛，用霰弹枪解决，子弹在两边可以补充，在Boss发出定时炸弹后，对准它的方向按○可将炸弹踢到Boss身上。

◆第二阶段：Boss在继续第一阶段攻击的同时，会下来用枪射击，躲避在柱子后边，等它回到雕像处继续使用第一阶段的方法。

◆第三阶段：Boss会将地面炸裂，同样在躲避它的攻击的同时将他射出的炸弹踢回。



Mission45 Rescue Friends in Fortress

◆回总部和 Torn 谈话→→

◆去军事要塞→→

◆将平台上的狙击士兵干掉后，跳到上边按×跳起来后按□打开开关，一共四个，最后的电门前有一个，五个开关都打开后，电门自动关闭。→→

◆前边炮塔的红外线只要躲避，它们是不会攻击的。→→

◆通过滑板利用凹槽跳到边缘上。→→

◆迅速移动躲避士兵的上空攻击，躲开最后的两个红外线炮塔。

Mission46 Win Class 2 Race at Stadium

◆到修理室和 Keira 谈话。→→

◆赛车比赛获胜。

Mission47 Protect Hideout from Bombots

◆到本部和 Torn 谈话→→

◆保护本部不被机器人攻击，目标一共有三个，先解决南边的两个，最后消灭西北方向的那个，由于本任务中警察部队以杰克而不是机器人为敌，紧跟机器人：一方面机器人攻击不到杰克，同时也可以帮杰克肃清后边的警察部队。

Mission48 Escort men through Sewers

◆到酒吧和 Krew 谈话→→

◆来到下水道→→

◆保护三人不被蜘蛛杀死，中途他们会炸出一条路来。→→

◆被包围后消灭所有的蜘蛛。（可以杀完）

◆Find the Peace Maker

◆到枪械练习场，得到 Peace Maker

Mission49 Beat Erol in Race Challenge

[注]必须经过每一个光圈，否则将重新来过。战胜他后任务完成。

Mission50 Get Life Seed in Dead Town



◆去死亡都市。→→

◆平台下边的沼泽的上方得到世界之卵1→→

◆屋子的下边集中世界之卵2 3 4。→→

◆平台以及屋子下有世界之卵5，6。→→

◆突出的平台上得到世界之卵7。→→

◆驾驶机器人按□，○可将特定的墙壁打开，按R1可以推动箱子，中途有几个地方需要把箱子推到指定位置，然后再跳上去。→→

◆在突出的平台上得到世界之卵8。→→

◆利用箱子驾驶机器人来到有柱子的地方，将柱子打断并从这里经过。→→

◆按R1将石块举起，按□砸向对面的石柱。→→

◆最后来到最顶部，得到生命种子

Mission51 Destroy Eggs in Strip Mine

◆在矿厂的电力实验室和 Vin 谈话→→

◆这次要消灭就是出口处的蛋。→→

◆从出口向回走，可以直接利用岩壁爬到顶上，跳过移动的平台，再利用滑板经过钢管。→→

◆利用一个45度角的斜坡加速。→→

◆反复利用滑板在平台上跳跃，最后两个移动平台需要用滚动跳跃才可，来到最高点，在利用边上的管子加速后直接跳到集装箱后，任务完成。

Mission52 Protect Samos in Haven Forest

◆到山岳神庙→→

◆到指定地点找到生命种子→→

◆保护Samos，敌人数量很多，子弹足够用。己方子弹是伤不了Samos的。

Mission53 Rescue Lurkers for Brutter

◆拯救5名人质，依次送往指定地点。

Mission54 Destroy Drill Platform Tower

◆驾驶传送点后边的机器人将铁门打开。→→

◆从升降机下降后，躲避激光的攻击。→→

◆在该房间内先将机器人放在升降平台，然后从机器人中出来，从另一边跳过两个会下落的平台，打开开关，和机器人汇合，打开铁门最后。→→

◆继续驾驶机器人，用滚动跳跃跳过远距离平台。打开开关后，再将机器人带回。→→

◆带着机器人跳过有火焰的平台后乘电梯来到地图指定地点。→→

◆使用机器人将所有目标破坏掉后开始倒计数，在时间限定内离开。

Mission55 Win Class 1 Race in Stadium

◆来到修理室和 Keira 谈话→→

◆在比赛中获得第一名。由于必须获得第一名，一定要善于利用加速。比较理想的加速地点为终点前，陷阱旁，玩家不要轻易加速，看准时机才是取胜之道。

Mission56 Explore Palace

◆去宫殿。→→

◆来到大厅发生情节后从雕像下边的入口进入，两次绕杆后到平台消灭敌人。→→

◆利用柱子躲避炮塔的攻击，边冲刺边用散弹枪击毙途中的敌人。→→

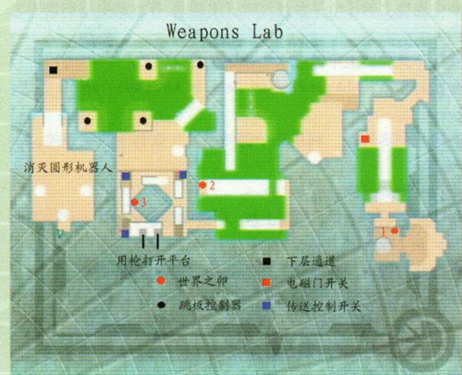
◆用枪将玻璃打碎，利用滑板从边缘滑到对面。→→

◆跳到会议室，躲开炮台的攻击。进入地图的另一端。→→

◆利用滑板来到对面，途中需将空中的环状灯架打下来，再用滑板滑过去。→→

◆离开宫殿任务完成。

Mission57 Get Heart of Mar in Weapons Lab



◆在下降前的平台边得到世界之卵1。→→

◆消灭敌人后，踩下开关，电门关闭。→→

◆传送带的房间可用滑板滑到顶端。→→

◆消灭红色的球状机器人后，平台转过来，再跳起攻击使原盘转动。→→

◆经过两个电锯传送带的右边平台上得到世界之卵2。→→

◆用枪将传送带前边的平台打下来。→→

◆柱子下边得到世界之卵3，打开开关改变传送带移动方向。→→

◆用枪将墙上的平台打下来。→→

◆将球状机器人全部消灭打成蓝色开关，传送带尽头转动原盘。→→

◆尽头跳起冲到下一层。→→

◆消灭所有的球状机器人，不要每次都引出来。

Mission58 Beat Krew in Weapons Lab

◆Krew会先放出绿色物体攻击主角，这里建议用散弹枪，在消灭一定数量的敌人后，Krew会亲自出现，其攻击模式单一，只是用光枪五连击，只要不断攻击，Krew连出手的机会都没有。打败他三次即可，周围的弹药非常充足。

Mission59 Beat the Metal Head Mash

◆如同打鼠游戏，按相应的按键，注意不要打红色的。目标积分1500。

Mission60 Find Sig in Under Port

◆到达地下港口。→→
◆驾驶水中机器人打开特定的门，注意屏幕右下角的氧气槽不能为零，否则game over，可以不断地通过冒水泡的地点定时补充。→→
◆在有四个圆形石台的场景，需先用机器人攻击圆形石台使其上浮，然后利用旁边的升降台，在水上跳过这些浮游着的平台。→→
◆从水中出来，在地图中央位置找到sig。

Mission61 Escort sig in Under Port

◆将两个箱子推到地图指定位置。→→
◆紧跟sig，躲避蜈蚣的追击。→→
◆先将蓝色箱子推到指定地点一条直线的地方，然后再跳回来，用枪把箱子打到指定地点。→→
◆sig掩护的同时，先将左边的箱子推到指定地点。再处理右边的箱子。→→
◆再次受到蜈蚣的追击，中途用枪射击翻滚的平台。→→
◆乘电梯离开。

Mission62 Defend Stadium

◆到指定地点和Keira谈话→→
◆保护两人以及飞行器，多观察小地图。

Mission63 Go to the Oracle

◆到神示所学习新的暗黑能力。

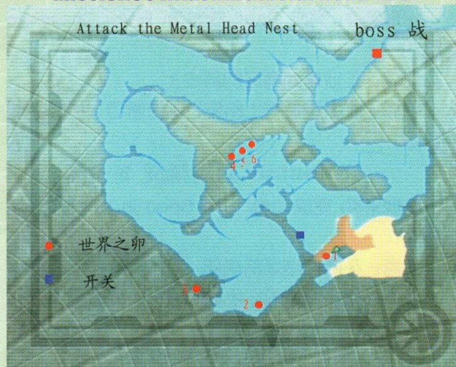
Mission64 Check the Construction Site

◆到指定地点建筑工地。→→
◆在下方的木道边上得到世界之卵。

Mission65 Break Barrier at Nest

◆来到飞船处→→
◆山上出口的石台上得到世界之卵1→→
◆转动转盘开关，升起平台。→→
◆消灭敌人后发生情节，任务完成。

Mission66 Attackthe Metal Head Nest



◆墙壁边缘处的世界之卵2→→
◆爬到西边的山顶得到世界之卵3→→
◆悬崖墙壁下得到世界之卵4.5.6→→
◆向地图西北方向前进，这里的敌人非常多。使用不同的武器对付不同的敌人，这里要用散弹枪优先消灭成群的蜘蛛。→→



◆尽头开始最终Boss战斗→→
◆Boss战攻略：
◆第一阶段：Boss的战斗模式分为两种，发射激光一次，生出的卵进化成可跳跃攻击的怪物。推荐使用狙击枪，射击距离远弹药补　充足是它的优势，首先，Boss一出来是不会攻击的，此时抓紧时间攻击Boss头部，等到有卵进化后
◆立刻停止攻击，开始肃清地面上的敌人，同时Boss头部发光的时候发射激光，边躲避边进行弹药补充。
◆第二阶段：当Boss的HP减少三分之一后，除了第一阶段的攻击方式之外，开始出现空中机器人帮助Boss进行辅助攻击，但攻击效率不高，另外Boss主体的激光攻击次数达到2次，全力攻击Boss的头部即可。
◆第三阶段：Boss的攻击模式发生变化，围绕着中间的深渊追逐杰克，单单靠直接的移动很容易被Boss追上，多使用翻滚长距离跳跃即可用开Boss，该阶段Boss的激光攻击次数达到三次，只要围绕深渊不停奔跑即可躲开，转身攻击Boss头部，推荐跳跃后按○同时按R1进行旋转射击这样就不用转身，Boss最后还会发射环状激光带，两段跳即可。耐心是取胜的关键。

隐藏要素收集一览

普通模式下的隐藏要素

Toggle Jak's Goatee	收集5个世界之卵——去掉杰克的胡子
Mirror World	收集15个世界之卵——世界左右对调
Big Head	收集30个世界之卵——大头模式
Small Head Mode	收集45个世界之卵——小头模式
Scrap Book	收集55个世界之卵——原画设定欣赏
Scene Player Act 1	收集65个世界之卵——剧情演出1，可以选择任何章节的对话欣赏。
Vulcan Fury Course	收集75个世界之卵——重机枪练习模式
Scene Player Act 2	收集95个世界之卵——剧情演出2
Scene Player Act 3	收集125个世界之卵——剧情演出3（二周目）
Peace Maker Gun Course	收集105个世界之卵——跟踪弹练习模式
Reverse Races	收集135个世界之卵——竞技场反向赛道（必须获得过第一名）
Level Select	收集145个世界之卵——选关（二周目）
Invunerability	收集175个世界之卵——无敌状态　（二周目）
Scene Player Act 3	收集125个世界之卵——剧情演出3（二周目）
Unlimited Ammo	收集155个世界之卵——子弹无限　（二周目）
Unlimited Dark Jak	收集165个世界之卵——无限使用变身状态　（二周目）
Hero Mode	收集200个世界之卵——英雄模式，在开始新游戏的时候，难度增加，但拥有所有武器，物品。

英雄模式下的隐藏要素

Toggle Jak's Goatee	收集5个世界之卵——去掉杰克的胡子
Mirror World	收集15个世界之卵——世界左右对调
Unlimited Ammo	收集20个世界之卵——子弹无限
Unlimited Dark Jak	收集25个世界之卵——无限使用变身状态
Invunerability	收集30个世界之卵——无敌状态
Big Head	收集35个世界之卵——大头模式
Small Head Mode	收集40个世界之卵——小头模式
Scrap Book	收集55个世界之卵——原画设定欣赏
Scene Player Act 1	收集65个世界之卵——剧情演出1
Vulcan Fury Course	收集75个世界之卵——重机枪练习模式
Scene Player Act 2	收集95个世界之卵——剧情演出2
Peace Maker Gun Course	收集105个世界之卵——跟踪弹练习模式
Scene Player Act 3	收集125个世界之卵——剧情演出3
Reverse Races	收集135个世界之卵——竞技场反向赛道
Level Select	收集145个世界之卵——选关
Mega Scrap Book	收集200个世界之卵——"百万"原画设定欣赏

全附属任务



在完成某些特定任务后，你可以在大地图上发现黄色的标记，到达那里会看见一个绿色的标志，按△后会对任务进行提示，然后标记变成？号，无论什么时间完成该任务都会增加相应的任务完成率，同时会获得3个世界之卵作为报酬。任务失败可继续挑战，如果想放弃就按△，想再次挑战就来到该标记处即可，附属任务不影响游戏的流程。

Mission 时间挑战 1

出现条件：完成 Find Pumping Station Valve 之后

地点：死亡之塔入口南部。

要点：在时间限制之内穿过红色标志，穿越每个红色标志的时间限制为7秒。建议按R2在低空飞行，这样减少与空中飞船的碰撞，另外夺取轻型高速飞船可以任务变得简单。

Mission 找寻世界之卵 1

出现条件：完成 Beat Scatter Gun Cours 之后

地点：军事要塞的东边。

要点：该系列的任务都是先给出一张世界之卵所在的地图画面，然后在特定的地点寻找，但要在限制时间内完成，记住特色的标记是关键，另外还要找到适当的交通工具。地点在狭长壕沟的东北边，塔楼的附近。

Mission 找寻世界之卵 2

出现条件：完成 Protect Sig at Pumping Station 之后

地点：工业区的西部

要点：从斜坡上去后，右转再左转，世界之卵在街道的顶端。

Mission 找寻世界之卵 3

出现条件：完成 Beat Blaster gun Course 之后

地点：港口的东部

要点：离开港口的中心出口，扩音器的边上。

Mission 收集绿色宝石 1

出现条件：完成Win Jet Board Stadium Challenge之后

地点：竞技场的南部

要点：必须在时间限制内收集所有的绿色宝石，这里建议按地图方向的逆时针来收集。飞船速度不必太快。

Mission 找寻世界之卵 4

出现条件：完成 Find Pumping Station Patrol 之后

地点：水泵站出口附近。

要点：从起点处开始，径直走世界之卵前方平台的下边。

Mission 达到指定地点

出现条件：完成 Find Gear/Shard/Lens in Mountain Temple 这三个任务之后。

地点：西部市场南部，南方公园的北部。

要点：1分30秒内到达总部，路线比较长，依次是南部公园→西部市场→环绕宫殿→高台公路→工业区。

Mission 找寻世界之卵 5

出现条件：完成Catch Scouts in Haven Forest之后

地点：南部花园地区通往港口的路上

要点：世界之卵在南部花园东北地区的岩石后。

Mission 时间挑战 2

出现条件：完成Catch Scouts in Haven Forest之后

地点：酒吧附近

要点：同样在时间限制内穿过所有的红色标志，经过高台公路的时候建议用滑板从下边通过，对道路的熟悉程度是成功的关键。

Mission 运送 NPC

出现条件：完成Rescue Lurkers for Brutter之后

地点：西部市场南部，南方公园的北部

要点：将NPC送到指定地点，推荐耐久力高的飞船。

Mission 找寻世界之卵 6

出现条件：完成 Intercept Tanker 之后

地点：东部市场的南边。

要点：在广场南部的一个角落里。

Mission 找寻世界之卵 7

出现条件：完成 Hunt Haven Forest Metal Heads 之后

地点：北方公园的东北部

要点：在山岳神庙出口附近的喷水器下边，由于时间非常紧迫，先将 Jet Bike 夺取后放在任务开始的地方，这样可以迅速出发。

Mission 找寻世界之卵 8

出现条件：完成 Destroy Ship at Drill Platform 之后

地点：在东部市场通往工业地区的出口处

要点：在某广场的一个角落里。

Mission 收集绿色宝石 2

出现条件：完成 Destroy 5 Hellcat Cruisers 之后

地点：商业区

要点：由于绿色宝石大部分都在道路的旁边和墙角下，建议使用滑板。

Mission 找寻世界之卵 9

出现条件：在竞技场获得前三名

地点：商业区的东北部

要点：在水渠尽头的桥附近。

Mission 找寻世界之卵 10

出现条件：完成 Beat Erol in Race Challenge 之后

地点：商业区的南部

要点：世界之卵在通往宫殿的电梯出口旁

Mission 找寻世界之卵 11

出现条件：完成 Beat Erol in Race Challenge 之后

地点：工业区西南区的斜坡上

要点：使用滑板爬上斜坡，跳过断口，世界之卵在左边。

Mission 时间挑战 3

出现条件：完成 Get Life Seed in Dead Town 之后

地点：在西部市场的南部

要点：需要穿过的红色标志很多，尽可能躲避其他的飞船。

Mission 找寻世界之卵 12

出现条件：完成 Protect Samos in Haven Forest 之后

地点：在西部市场南部

要点：世界之卵在市场西南部的角落中

Mission 保护总部组织机器人

出现条件：完成 Rescue Lurkers for Brutter 之后

地点：在西部市场南部

要点：由于没有时间限制，在消灭第一个机器人后，可以从容为下次的行动做好准备。

Mission 找寻世界之卵 13

出现条件：竞技场获得第一之后

地点：军事要塞的北部，通往商业区的路上

要点：在竞技场南部的隧道中

Mission 找寻世界之卵 14

出现条件：通关后

地点：宫殿的北边

要点：需要高速冲刺后加速跳到平台突起的边缘上。

Mission 找寻世界之卵 15

出现条件：通关后

地点：商业地区的西南方

要点：世界之卵在一直沿着运河前进，拐弯的处的斜坡旁边

Mission 收集能源球

出现条件：通关后

地点：北方公园的东南部

要点：还是利用滑板的关卡，先将北方公园北部的能源球收集完毕后乘坐飞船回到起点，再用滑板向南方收集，时间还是很充裕的。

武器练习模式

在枪械练习场完成任务模式之后，还可以来这里挑战。根据成绩的不同获得的报酬也不同，金牌获得9个世界之卵，银牌获得6个世界之卵，铜牌获得3个世界之卵。如果铜牌会获得3个世界之卵再次回来获得银牌只能再获得3个世界之卵，和一次拿到银牌获得6个世界之卵的效果是一样的。

尽可能地消灭所有的目标，不要误伤人质目标，这样会减少积分，记住目标出现的地点合理运用战术一定可以获得高分。

积分列表

散弹枪 Scatter Gun 金牌 – 12000 pts 银牌 – 10000 pts 铜牌 – 8000 pts

狙击枪 Blaster 金牌 – 13000 pts 银牌 – 11000 pts 铜牌 – 9000 pts

重机枪 Vulcan Barrel 金牌 – 15000 pts 银牌 – 13000 pts 铜牌 – 11000 pts

跟踪弹 Peacemaker 金牌 – 15000 pts 银牌 – 13000 pts 铜牌 – 11000 pts

竞技场比赛

同样分三个级别，依据完成时间的不同获得如下报酬，金牌获得9个世界之卵，银牌获得6个世界之卵，铜牌获得3个世界之卵。但达成起来并没有那么容易，要想获得金牌单靠熟悉赛道还是不够的，要尽量获得加速能源球，并能在适当的地点加速，反复地练习并寻找合适的加速点是取得好成绩的关键。

Class 3 金牌 – 2分19秒 银牌 – 2分24秒 铜牌 – 2分29秒

Class 2 金牌 – 2分10秒 银牌 – 2分15秒 铜牌 – 2分20秒

Class 1 金牌 – 2分13秒 银牌 – 2分18秒 铜牌 – 2分22秒

Class 3 反向赛道 （需要135个世界之卵）金牌 – 2分48秒 银牌 – 2分53秒 铜牌 – 2分58秒

Class 2 反向赛道 （需要135个世界之卵）金牌 – 2分25秒 银牌 – 2分30秒 铜牌 – 2分35秒

Class 3 反向赛道 （需要135个世界之卵）金牌 – 2分20秒 银牌 – 2分25秒 铜牌 – 2分30秒

街道比赛

和竞技场不同的是，应该注意街道中的飞船，行人以及各种各样的障碍物。

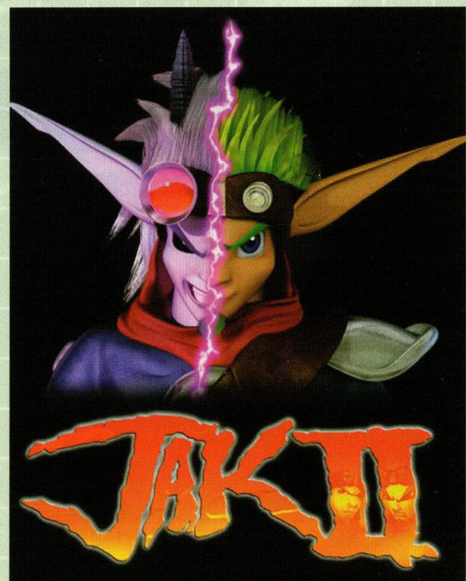
City Race 城市竞赛 金牌 – 2分07秒 银牌 – 2分12秒 铜牌 – 2分17秒

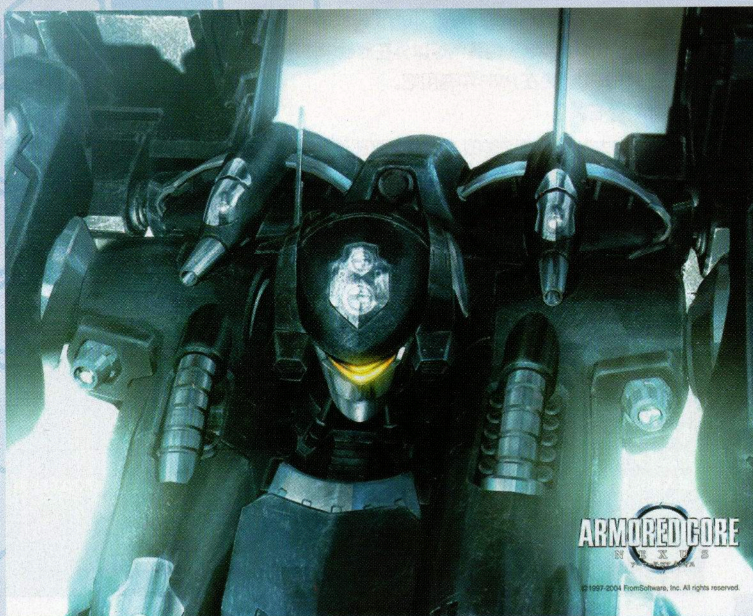
Port Race 港口竞赛 金牌 – 2分12秒 银牌 – 2分17秒 铜牌 – 2分22秒

滑板竞技

做出的动作越复杂获得的积分越高，有各种各样的物体可以利用，选择最有效率的地点利用高难度获得积分是关键。

金牌 – 120000 pts 银牌 – 90000 pts 铜牌 – 50000 pts





装甲核心 连结	FromSoftware	ACT
PS2 ARMORED CORE NEXUS	2004年3月18日	日版
1～2人	116KB	7800日元
DUAL SHOCK2、USB鼠标、iLINK、网络对战		推荐玩家年龄：全年龄

本作为2碟装。分为EVOLUTION 和 REVOLUTION。EVOLUTION是全新的任务和故事。REVOLUTION则是《装甲核心》以及2个资料篇的重要任务集合。分为REMAKE EXTEND 和REVERSE3种。REMAKE 是旧任务的重作版；EXTEND 是任务的扩展面。REVERSE是从以前任务的反方再体会以前的任务。同时B盘包含了以前历代的片头动画集合，历代BGM CD TRACK集合，历代店头招贴画，原画等大量资料。从REVOLUTION中得到的部件可以在EVOLUTION中使用。反过来在EVOLUTION中打出的部件也是可以在REVOLUTION中使用的。

文 F91 编 沙罗

双碟完全攻略！

系统解说

本作在系统上和部件上继承了AC3SL。并做了部分的改变。

1	机体重量感增加，所有的动作都有了较大的惯性。以前那种在地面上的急速变向动作没有了。
2	机体发热，冷却参数被实用化(以前是没用的虚拟参数)，同时所有的身体部件都有了冷却参数，并且推进器和OVER BOOSTER的使用会持续的导致温度的上升。
3	所有身体部件的性能都可以做10格的强化。(除去武装手臂，在部件选择画面上按"方框"打开)
4	多了一种新的ARC操纵方法。(TYPE A)在使用新的操作法时。可以实现腕部武器，EO，INSIDE，肩部武器的齐射。方法是在EO发射的同时按住L1+R1+X即可。
5	ECM效果强化。能够很显著的影响到对方的的锁定和雷达，这样在对战中也可以使用。(上代是完全没有用)
6	武器破坏系统被废除。而且丢弃以后的武器也无法再次捡起来。丢弃方法在KEY CONFIG画面中表明。
7	隐性2次锁定被取消，换作了显示2次锁定。即每种武器都有了锁定时间。在没有锁定时是不会有补正的。(补正能力由腕部的补正精度进行调节)。该时间主要由FCS参数影响。
8	EO武器也有了射击补正。
9	左手武器有了自己的锁定显示，丢掉右手武器也可以锁定。有复数武器时锁定框的大小由两个武器和FCS的并行处理能力共同决定。
10	AC PERFORMANCE 画面变成了非常直观的六边型方式。
11	AC历代的强化人间这代似乎没有了。但是敌人中仍然有强化人间的迹象(RANK 1)。(强化人可以通过金手指的方式获得)
12	武器的飞行速度普遍被提高了。能量武器的威力和击中热量也普遍上升。使得能量武器的实用性大增。同时也使得整体回避率大幅度下降。

部件上的变化

身体部件共有的参数(在部件选择画面上按"三角"打开，左边是部件的，右边是机体的整体性能)。

AP值	部件AP的和就是机体的总耐久度了。
重量	部件自身的重量。全部部件总和超过脚步部件的载重限制的话会引起移动性能的大幅度下降。而腕部+双手武器+EX武器+INSIDE武器的总和超过核心部件的载重限制的话会引起瞄准系统的性能下降。没特殊要求的话尽量不要超过。
EN消费	部件装上时需求的电力。(脚部有2个参数)
实弹防御力	各部件该参数的和就是机体防御实弹武器的能力。
能量防御力	各部件该参数的和就是机体防御能量武器的能力。
冷却性能	各部件该性能的和加上散热器的冷却性能就是总的冷却性能了。

注：本作取消了ACSL的防御系数的公式。不管在哪儿加防御效果都是一样的。

头部 HEAD

安定性	被击中后耐冲击力的稳定性。影响到被榴弹炮等武器击中时的恢复时间。
オートマップ(AUTO MAP)机能	对任务很有用的机能，可以将走过的地方在地图上自动画下来。
暗视スコープ(SCOPE)	搭载该机能的头部，在进入比较暗的地方时会自动启动该机能。此时的话面和开着微光夜视仪画面一样。
对ECM机能	对抗ECM干扰的性能。总抗ECM太低的话。被干扰时雷达上会没有任何显示，再严重的话会间隙性影响到锁定系统。
雷达机能	搭载该机能的头部，就可以不依靠肩部的雷达。
－雷达距离	雷达的有效范围。
－扫描间隔	雷达显示延迟的大小。越小越好。
－导弹表示能力	雷达画面上表示导弹的能力。(敌我的导弹都会在雷达上表现出来)
－生体兵器表示能力	可以在雷达上表示生体武器的能力。

注：头部可以调整的差数有：重量，实弹防御力，能量防御力。冷却性能及对ECM性能。

身体 CORE

腕部载重量	腕部+腕部武器+EX+INSIDE重量的和要小于该值，否则会引起瞄准系统的自动补正机能的性能下降。
耐热温度	机体所能承受的温度的极限。温度如果超过了该值就会开始自动消耗耐久度。冷却装置也会进入强制冷却状态。(此时要消耗大量能量)
OP插槽的数量	影响放置OP插件的数量。
格纳库机能	有该机能的机体可以将一部分格纳可能的武器装入机身中备用，在腕部武器丢弃后自动拿出。
OB机能	短时间内让机体以高速移动的机能。
－OB出力	该值越大OB时的速度就越快。
－OB时消费EN	OB时消费能量的速度。
－OB时散发的热量	使用OB时带来的温度上升的速度的快慢。
EO机能	CORE附属的武器。自动瞄准，自动攻击。并且有射击补正机能。
－EO TYPE	EO 的种类分为能量和实弹。
－攻击力／弹数	EO武器的一发攻击力／总装弹数。
－命中时热量	命中敌机时使敌机温度上升的大小。
－射程距离	EO的有效范围。
－发射间隔	两次发射之间的时间。100大概是1秒。
－发射消费EN	实弹EO无此参数。每发射一次所消费的EN的大小。

注：EO机能是不能和OB及格纳机能共存。但是存在没有任何机能的身体部件。身体可以调整的参数

腕部 ARM

照准精度	锁定敌人后武器击中目标正中的的几率。越大越好。
照准调整时间	就是手持武器的补正所需要的时间了。

注：武器腕的武器的参数和同等的武器的参数是一样的。腕部可以调整的参数：重量，冷却性能，实弹防御，能量防御，照准精度。

脚部 LEG

待机时消费EN	站着不动是EN消费的数量。比下面的值要小。
移动时消费EN	移动中消费的EN的数量。
移动性能	机体不依靠推进器时的移动速度。
ブレーキ(BREAK)性能	急停的能力。
旋回性能	原地转圈的速度。
ジャンプ(JUMP)性能	跳跃的高度。
ブースタ(BOOSTER)性能	坦克脚和浮游脚才有的机能，而这两个脚没有ジャンプ机能。
－ブースト时消费的EN	地面滑行和飞行时消费能量的速度。
－ブースト时发热量	地面滑行和飞行时温度上升的速度。

注：坦克脚装备是可以在空中使用加农炮系的武器。四脚只能在地面移动。浮游脚在水上不会落下去。但一使用加农炮系的武器就会落下去。(非强化人间状态时)脚部可以调整的参数：最大载重量，冷却性能，实弹防御，能量防御。

推进器 BOOSTER

和上面的脚部ブースタ或是OB的参数是一样的。

推进器可以调整的参数：重量，发热量，出力。

火控系统 FCS

对 ECM 性能	同头部。
サイトタイプ	锁定框的大小。
－标准	无特殊。
－广角	锁定框面积大而距离近。
－远距离	距离远而面积小。
－特殊	范围窄小，距离中等。
－横长	左右宽而上下窄小。
－纵长	上下长而左右狭窄。
锁定时间	非导弹武器的锁定所需的时间。
导弹锁定时间	导弹锁定所需的时间。
捕捉最大范围	武器完全符合 FCS 时锁定框的大小的性能。
捕捉平均范围	所有武器锁定框的大小的性能的平均值。
锁定最大范围／平均范围	影响武器的实际锁定距离。
サイト并行处理能力	2 个以上的武器共用锁定框时能力。越大锁定框就越大。

注：FCS 不能调整。当武器和 FCS 一致时锁定框的范围及锁定范围是最好的。

发电机 GENERATOR

发电机出力	发电机能提供的总电量。
电容器容量	发电机缓冲区容纳的总电量。
发热量	工作时的发热量。

注：可以调整的参数：重量，发电机出力，缓冲区电容器容量。

散热器 RADIATOR

冷却性能	机体散热性能最主要的来源。
紧急时冷却性能	机体温度超过限度是的冷却性能。
紧急冷却时消费的 EN	开始紧急冷却时消费的EN。太大的话在紧急冷却时会把机体的EN全部用完的。

注：散热器可以调整的参数：重量，消费 EN，冷却性能。

内部 INSIDE

INSIDE 装备大都是些辅助类，也有些武器装备在腕部部件肩部的内部。如吸引导弹的伪装气球。ECM 装置。气雷，小型火箭炮等等。ECM 部件有 ECM 效果参数及有效时间参数。本作以前除了伪装气球以外在对战中使用的相当少，而任务中基本是不用的。或许这代的 ECM 会在 PVP 中有用吧。

扩展 EX

EX 也大多是些辅助类的。装备在腕部部件两侧：导弹增加发射装置，导弹迎击装置，EN 回复装置，紧急上下左右回避装置等等。还有这次的腕部武器弹夹也到 EX 上了。

武器

武器分为左肩部，右肩部。右手，左手，格纳右手，格纳左手 6 个部分。这代的左肩和右肩的武器是要分别购买，不能混用的。另外，武器基本参数都是一样的。背部雷达和头部雷达的参数是相同的。

武器类型	－
サイトタイプ	同 FCS 的类型相同。
攻击力	一发击中的威力，若是霰弹枪每一发都有如此威力的。
装弹数	同 EO。
命中热量	同 EO。
锁定距离	与 FCS 的一起决定锁定的距离。
最大锁定数量	可以同时锁定的敌人的数量。导弹有多个。火箭弹（ROCKET）系列的是没有锁定能力的。
发射间隔	2 次发射之间的间隔。
弹单价／消费 EN	实弹武器子弹的价格／能量武器在发射时消费 EN。
弹夹装弹量／弹夹再装填时间	一次能够连射的弹量／更换弹夹所需要的时间。

注 1：ACN 的一部分武器如机枪有弹夹的设定了。连射中会有一段较 RELOAD 长的时间来换弹夹。
注 2：关于武器格纳：在武器选择画面是下面的文字中有"可格纳"字样的就是可以在格纳部分装备的武器。大多是一些小型的武器，这代新增了很多以前的重型武器的轻量版本。在丢掉右腕部武器后会自动装上右格纳武器。左手同样。无法在没有丢掉腕部武器之前使用格纳武器。
关于冷却参数：如果太低的话，在使用一般推进器时机体温度就会很容易过热从而导致能量的锐减。使得高性能的推进器使用受到的很大的限制。不过能一直在天上飞行的机体还是可以装配出来的。

A盘 EVOLUTION 任务攻略

No.01 ミラージュ调查部队袭击

作战目标：敌 MT 部队全击破。

敌战力：MT4 台。

主要武装：来复枪＋双发导弹。

参考：中距离，一边回避导弹一边反击。开始的两架 MT 可以适当利用峡谷的地形来回避导弹。

推荐装备：无。

No.02 ミラージュ驻屯地护卫

作战目标：全灭敌武装直升机，保护基地。

敌战力：直升机。

主要武装：导弹，机载机枪。

参考：确实的消灭敌机即可。

推荐装备：狙击步枪＋长距离 FCS ＋宽范围雷达。

No.03 驻屯地攻击部队排除

作战目标：敌 AC 击破。

敌战力：RANK AC 22 デユーク スキユータム。

AC 主要武装：右腕能量步枪，左腕光剑，肩格林机枪，内藏 ECM，EX 激光导弹迎击。

参考：用导弹远距离攻击。

推荐装备：轻型机体＋机枪＋联装导弹。

No.04 驻屯地攻击部队排除(2)

作战目标：基地护卫，敌部队全灭。

敌战力：大型轰炸机 × 4，武装直升机 × 6。

主要武装：榴弹炮，机载机枪。

参考：导弹或者狙击枪远距离破坏。

推荐装备：双手装备狙击步枪＋长距离 FCS+ 长距离雷达。

注：FREE MISSON 出现条件：ミラージュ驻屯地护卫，爆击部队迎击，以上两任务失败。本任务己方会有一台僚机登场。

No.05 ミサイル性能再テスト

作战目标：一定时间生存。

敌战力：导弹发射器 × 2

主要武装：2 连射导弹。

参考：在 AC 测试场中回避导弹。

推荐装备：轻型机体＋导弹迎击装置＋伪装气球。

注：FREE MISSON 出现条件：ミサイル性能テスト任务失败或者没有接受。

No.06 支援物资破坏

作战目标：破坏一定数量的物资。

敌战力：机枪炮台 × 4，警备 MT × 4?

主要武装：机枪。

参考：目标是放在架子上的方形的箱子。

推荐装备：机枪＋光剑。

No.07 特殊工作部队排除

作战目标：破坏敌 MT 中的任意 2。

敌战力：MTX4。

主要武装：步枪，2 连导弹。

参考：本关有强力的 ECM。

推荐装备：抗 ECM 高的头部＋耐 ECM 的雷达＋光剑会比较方便。

注：4 台 MT 中的任意 2 台破坏后，情节 AC デュアルフェイス就会出现破坏另两台。

No.08 テロリスト排除

作战目标：敌部队全排除。

敌战力：MT 若干。

主要武装：MT 步枪，MT 机枪，小型联装导弹，MT 激光步枪。

参考：敌数量很多。残弹及残 AP 注意。

推荐装备：双手格林机枪。

No.09 新型生体兵器性能テスト

作战目标：生体兵器全破坏。

敌战力：生体兵器若干。

主要武装：自爆。

参考：接近或击破生体兵器时生体兵器会自爆。

推荐装备：带生体探测器的头部及雷达＋机枪。

No.10 ナービス警备部队排除

作战目标：破坏 MT4 台。

敌战力：MT4 台。

主要武装：狙击步枪，机枪。

参考：注意飞行时的能量消耗和中弹的热量引起的强制冷却所消耗的能量。

推荐装备：轻型机体＋狙击来复枪＋ 2 联装导弹。

No.11 コイロス净水设施强夺

作战目标：破坏防卫系统破坏以及增援的敌AC中的任意一台。

敌战力：防卫炮台，警备MT，RANK AC 14 トラシツヤ－，RANK AC 23 ウェルンハント。

MT 主要武装：MT 机枪。

AC 主要武装：AC トラシツヤ－：联装导弹＋ 4 导弹联动装置＋大型光束步枪。AC ウェルンハント：能量手枪，左手机枪＋分裂式导弹＋垂直导弹联动装置。

参考：在出口处将其中一台AC引入通道内会比较容易。

推荐装备：高 AP 机体＋机枪。

No.12 研究设施破坏

作战目标：破坏培养槽以及敌 AC。

敌战力：生体兵器若干，RANK AC 27 ローナ コーナ－

主要武装：能量枪，自爆。

AC 主要武装：狙击步枪，线性加农炮，小型自律兵器。

参考：可以先不管 AC 直接破坏培养槽。但是 AC 始终是要打的，关键在于打法。敌 AC 运动性较低，且攻击积极性不高。利用宽阔的地形打游击战就可以轻松获胜。

推荐装备：中型机体装备步枪等威力适中弹数充裕的武器。

No.13 小型自律兵器テスト

作战目标：小型自律兵器全灭

敌战力：小型自律兵器若干。

主要武装：小型自律兵器。

参考：无。

推荐装备：狙击步枪。可以一击破敌。

No.14 要人袭击

作战目标：将要人所乘坐的直升机击落。

敌战力：直升机 × 1。

主要武装：无。
参考：本关有是有ECM的关卡。
推荐装备：抗ECM高和带暗视スコープ装置的头部+耐ECM的雷达+狙击步枪或导弹。

No.15 夜间模拟战斗演习
作战目标：敌MT部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：MT机枪，联装导弹。
参考：与MT部队的战斗，近身战斗会比较容易。
推荐装备：带暗视スコープ装置的头部+狙击步枪或导弹+光剑。

No.16 对AC演习
作战目标：击破ジノーヴィー（斗技场TOP）
敌战力：RANK AC 01 ジノーヴィー。
AC主要武装：肩グレネードランチャー×2，霰弹枪，光剑，导弹迎击装置。
参考：ジノーヴィー为强化人间。可以在空中发射グレネードランチャー，攻击非常地强。尽量旋回在敌人侧面攻击。
推荐装备：中型机体+双手格林机枪+格纳FINGER GUN。

No.17 发电设施破坏工作
作战目标：破坏全送电管。
敌战力：MT，炮塔若干。
主要武装：炮台机枪，MT机枪。
参考：无视敌攻击优先破坏送电管。
推荐装备：高AP高DEF机体+机枪。

No.18 新型MT性能テスト
作战目标：新型MT全破坏。
敌战力：新型MT若干。
主要武装：步枪+2联装榴弹炮。
参考：注意敌MT装备的2联装榴弹炮。
推荐装备：轻型机体+光剑。

No.19 ベイロードシティ侵入者排除
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：MT机枪，MT步枪，联装导弹。
参考：数量很多。武器的残弹以及AP残量注意。
推荐装备：双手机枪+中型或重型机体。

No.20 ミラージュ输送机护卫
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：MT机枪。
参考：这关ECM的干扰非常大。
推荐装备：高抗ECM雷达装备或使用无锁定的火箭系列的武器。

No.21 キサラギ调查部队排除
作战目标：敌战斗直升机全灭。
敌战力：敌战斗直升机若干。
主要武装：2联装导弹，机载机枪。
参考：作战地点在水面上，落下注意。
推荐装备：狙击步枪+长距离的FCS。注意战舰来的榴弹炮攻击。

No.22 キサラギ调查部队排除（2）
作战目标：敌战斗直升机全灭。
敌战力：敌战斗直升机若干。炮台若干。
主要武装：2联装导弹，机载机枪。舰载榴弹炮。
参考：同No.20。
推荐装备：狙击步枪+长距离的FCS。
注：与No.20基本相同的任务。

No.23 燃料设施防卫
作战目标：敌MT部队全灭。
敌战力：MT×10。
主要武装：MT机枪。
参考：燃料罐HP极低，小心不要误中。
推荐装备：双手狙击步枪+长距离的FCS+长距离雷达。

No.24 特殊生物排除
作战目标：特殊生物全灭。
敌战力：特殊生物若干。
主要武装：自爆。
参考：本关的敌人就是以前测试的新型生体兵器。推荐装备生体探测器的头部和雷达。敌人有相当多的数量，武器的总弹药量要注意。
推荐装备：双手步枪+轻型机体。

No.25 新型ECM性能テスト
作战目标：敌MT部队全灭。
敌战力：敌战斗直升机若干。
主要武装：MT机枪，2联装导弹。
参考：测试场内的战斗，用光剑近身战斗可以无视ECM的存在。
推荐装备：高抗ECM雷达装备或使用无锁定的火箭系列的。或者使用光剑。

No.26 OAE调查团袭击
作战目标：破坏OAE调查团所乘坐的列车。
敌战力：武装列车×1。
主要武装：无。
参考：任务一开始就飞到正前方的铁路桥的桥下等待列车的到来。
推荐装备：高攻击力的火箭系列或者榴弹炮装备无锁定攻击。

No.27 ミラージュ输送部队迎击
作战目标：破坏一定数量的运输机。
敌战力：运输机若干。
主要武装：联装导弹。
参考：注意回避运输机发射的导弹。
推荐装备：双手狙击步枪+长距离的FCS+备用的导弹发射器。轻型机体装备导弹迎击装着，或使用重型机体。

No.28 ECMミサイル性能テスト
作战目标：一定数量的导弹回避。
敌战力：导弹发射器×2。
主要武装：多联装ECM导弹。
参考：轻型机体装备导弹迎击装备。最好机体的CORE自带迎击装置。
推荐装备：轻型机体+导弹迎击装置+内置伪装气球。

No.29 地下防卫线死守
作战目标：警备MT全灭。
敌战力：小型MT若干。
主要武装：能量枪。
参考：敌人数量多，体积小，移动灵活。
推荐装备：头部暗视スコープ装置+双手机枪。

No.30 武装列车破坏
作战目标：破坏全部武装列车。
敌战力：武装列车+MT若干。
主要武装：车载榴弹炮，狙击步枪。
参考：注意武装列车来的グレネード弹攻击，小心不要被暴风扫下峡谷去了。

No.31 クレスト部队侵攻阻止
作战目标：基地司令室防卫，敌MT部队全灭，基地设施的防卫。
敌战力：新型MT×8，クレスト专属ACアグラーヤ。
主要武装：MT机枪，榴弹炮。
AC主要武装：左手小型グレネードランチャー，右手霰弹枪，肩格林机枪，联装导弹。
参考：注意回避敌AC的グレネードランチャー。将敌AC的AP削减到一定程度后，敌AC撤退。
推荐装备：轻量机体+双手机枪或者使用重型机体+榴弹炮。

No.32 脱出路救援
作战目标：敌MT部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：MT机枪，狙击步枪。
参考：迅速地消灭敌MT，尤其是狙击型MT要优先破坏。
推荐装备：长距离雷达+FCS+狙击步枪+轻量机体。

No.33 新型AC性能テスト
作战目标：新型AC破坏。
敌战力：新型AC×1。
主要武装：联装导弹，联装能量枪。
参考：新型AC耐久度低，但是移动灵活。
推荐装备：轻量机体+广角FCS+双手机枪。

No.34 クレスト专属AC消去
作战目标：破坏ACアグラーヤ。
敌战力：ACアグラーヤ。
AC主要武装：左手小型グレネードランチャー，右手霰弹枪，肩格林机枪，联装导弹。
参考：推荐机体为重型坦克机体，高威力的格林机枪双手装备。另外爆雷导弹+导弹联动也可。

No.35 ナービス采掘场攻略
作战目标：防卫兵器以及敌AC的全破坏
敌战力：新型AC×2+MT若干。
主要武装：联装导弹，联装能量枪。
参考：新型AC耐久度低，但是移动灵活。另外要注意武器的残弹量。推荐装备：轻量机体+广角FCS+双手机枪。

No.36 都市防卫部队排除
作战目标：防卫兵器全破坏。
敌战力：炮台若干。
主要武装：榴弹炮。
参考：本关地面上设置有地雷，维持浮游状态移动较好。炮台耐久和攻击力都不高。过关应该很轻松。

No.37 ミラージュ补给基地强袭
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：重型MT若干。
主要武装：MT步枪，榴弹炮。
参考：在敌MT启动之前将其破坏。本关有强力的ECM。
推荐装备：高抵抗ECM的头部以及雷达，附带一把光剑应该会使任务更容易。

No.38 テロ组织击灭
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：重型MT若干。
武装：MT步枪，榴弹炮，联装导弹。
参考：本关又是ECM干扰。
推荐装备：高抵抗ECM的头部及雷达，附带一把光剑。

No.39 ナービス残党追击
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：狙击步枪，MT机枪，小型导弹。
参考：落下峡谷任务不会失败。优先摧毁狙击型MT。
推荐装备：两手机枪或步枪。

No.40 地下仓库侵入
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：MT若干。
主要武装：MT机枪。
参考：低难度的任务。注意武器的残弹的总量要能够消灭全部敌人。
推荐装备：光剑。

No.41 游军部队袭击
作战目标：敌战车部队全灭。
敌战力：气垫战车若干。
主要武装：火箭筒。
参考：敌人数量较多，且攻击力较高。注意武器的残弹的总量要能够消灭全部敌人。
推荐装备：双手格林机枪+格纳光剑+肩部导弹。

No.42 残存部队排除
作战目标：敌战车部队全灭。
敌战力：气垫战车若干。
主要武装：火箭筒。
参考：与No.40基本一致。敌人的数量要更多些。
推荐装备：双手格林机枪+格纳光剑+肩部导弹。

No.43 采掘场发电システム破坏

作战目标：破坏2台发电装置。

敌战力：MT若干。

主要武装：MT机枪，大型激光炮。

参考：可以无视敌人的攻击只破坏装置，迅速过关。

推荐装备：机枪＋轻型机体。

No.44 ミサイル设施防卫

作战目标：防卫设施。

敌战力：新型AC×4。

主要武装：联装导弹，联装能量枪。

参考：敌新型AC使用能量武器。注意能量武器的防御。不小心的话耐久度有点危险。

推荐装备：广角FCS＋双手格林机枪＋DUAL MISSILE。

No.45 OAE侵攻支援

作战目标：全部队击破。

敌战力：大量MT。

主要武装：MT机枪，大型离子炮。

参考：注意游戏中盘会出现的飞空型MT，它们持有高攻击力的离子炮。

推荐装备：大量的装备导弹等远距离攻击武器。

No.46 发掘部队袭击

作战目标：全部队击破。

敌战力：新型AC×2，武装直升机×6。

主要武装：联装导弹，联装能量枪。

参考：敌AC远距离用导弹破坏，损失会小点。

推荐装备：广角FCS＋双手格林机枪＋DUAL MISSILE

No.47 クレスト本社部队要击

作战目标：全部队击破。

敌战力：无RANK AC×2，增援的前RANK AC ワイリー タンケ。

AC主要武装：前RANK AC ワイリー タンケ：左手机枪，右手榴弹炮，肩部裂式导弹，小型自律兵器。

参考：实际上3架AC只会一架一架上。推荐装备和上关一样。注意回避即可。实在打的很辛苦的话开坦克吧。武器还是用格林机枪。

No.48 キサラギ湖上设施破坏

作战目标：AC击破，导弹回避。

敌战力：RANK AC 29 コールリミット，大型追尾导弹无数。

AC主要武装：左手枪＋右机枪。

参考：快速击破敌AC，然后在中央的台子下方躲避导弹。另外任务地点是在水上。

推荐装备：浮游脚。

No.49 反乱部队消灭

作战目标：击破输送直升机。

敌战力：RANK AC 15 フラーツル，输送直升机×3。

武装：武装手臂线性步枪，双肩格林机枪。

参考：入没击破敌机。输送直升机会将AC投下来反击。

推荐装备：狙击来复枪＋长距离雷达＋长距离FCS＋爆雷导弹。

No.50 ミラージュ肃清

作战目标：破坏一定数量敌部队。

敌战力：可变形MT×10，固定炮台×3。

主要武装：联装导弹，榴弹炮，机载机枪。

参考：确实的一机一机破坏敌机即可。

推荐装备：DUAL MISSILE＋联动导弹或双肩导弹。

No.51 放电现象调查

作战目标：敌部队全灭。

敌战力：RANK AC 5 Dr.？，战车×2。

主要武装：火箭筒。

AC主要武装：右机枪，左2连狙击步枪，火箭发射器。

参考：本关也是强力的ECM，但是可以通过破坏目标物来停止ECM。建议先破坏发电机。

推荐装备：轻型机体＋装ROCKET类武器＋双手格林。

No.52 生存者搜索

作战目标：到达基地最深处，并返回出口。

敌战力：无。

主要武装：无。

参考：进到基地内部就会出现大量自爆机械虫。不管它们尽快回到出口。

推荐装备：轻型机体。尽可能提高防御力。

No.53 クレストAC排除

作战目标：击倒ジノーヴィー。

敌战力：RANK ACジノーヴィー（斗技场TOP）。

AC主要武装：肩グレネードランチャー×2，霰弹枪，光剑，导弹迎击装置。

参考：敌AC装备强力的榴弹炮。尽可能躲开正面，旋回到侧面用机枪攻击。这次的ジノーヴィー明显比上次遇到的要强很多。

推荐装备：轻型机体＋双格林机枪＋双格纳FINGER。

No.54 巨大MT破坏

作战目标：巨大MT破坏。

敌战力：巨大MT×1，炮台×8。

主要武装：机枪，大型能量炮。

参考：这关也有ECM。尽量提高耐ECM的性能。在远处用步枪狙击。

推荐装备：狙击步枪＋ECM强化机体。

No.55 旧时代兵器启动阻止（FINAL MISSON）

作战目标：敌机动兵器破坏。

敌战力：炮台若干，机动兵器×1。

主要武装：垂直导弹，能量机枪，大型连射离子炮。

参考：最后一关。用轻型或是重型都可以。导弹和机枪对机动兵器效果较好。

推荐装备：中型机体＋双格林机枪＋DUAL MISSLE＋导弹联动装置。

B盘 REVOLUTION 任务攻略

B盘的任务是有评价的，评价会影响到隐藏部件的获得和完成度。

和评价相关的有以下几点：

1	完成任务的总时间。时间越长评价越低。
2	剩余的AP值。剩余越低评价越低。
3	弹药费用。越高费用越低，一般使用能量武器比较好。
4	僚机或护卫目标的损伤。越低评价越高。 任务全S同时完成度100%达成。同时B盘的全隐藏部件得到手。

EPISODE 1 『大破坏』

反抗组织排除 REMAKE

作战目标：敌部队全灭。

敌战力：作业用MT。

武装：小型能量枪。

S RANK参考：远距离狙击，高速解决敌机。

推荐装备：能量狙击枪＋远距离FCS。

敌部队诱引 EXTEND SIDE

作战目标：敌部队全灭，炸弹全拆除。

敌战力：泛用AC，MT。

武装：火箭筒。

S RANK参考：作业人员没有被害状况，仓库内的燃料罐子全部完好。

推荐装备：轻型机体＋双手高威力的单发武器。

警备部队消灭 REVERSE SIDE

作战目标：敌直升机部队全灭。

敌战力：武装直升机。

武装：机枪＋导弹。

S RANK参考：作业用MT全机生存。远距离狙击即可。

推荐装备：双手狙击枪＋远距离FCS＋轻型机体。

EPISODE 2 『レイヴンズ ネスト』

潜水艇死守 REMAKE

作战目标：一定时间潜水艇防卫。

敌战力：武装直升机若干。战舰×2。

武装：鱼雷发射管×4，机枪，舰炮。

S RANK参考：全鱼雷击破，潜艇无伤。站在潜艇尾部注意击破鱼雷。特别注意近距离的战舰。

推荐装备：长距离狙击枪（威力最大的实弹CR-WR88S3）＋长距离FCS＋长距离雷达。

海上设施制压 EXTEND SIDE

作战目标：敌部队全灭。

敌战力：武装直升机若干。机枪炮台×4。AC×1

武装：机枪，联装导弹。

AC主要武装：武装手臂的线性步枪。重型导弹。

S RANK参考：尽量减少自身的伤害。高AP过关。

推荐装备 轻型机体＋右能量步枪＋左盾牌＋浮游脚。

EPISODE 3 『佣兵』

炮台设施破坏 REMAKE

作战目标：炮台全灭。

敌战力：浮游护卫机若干。炮台×4。

武装：机枪，联装导弹。

S RANK参考：尽量减少自身的伤害，高AP过关，只消灭炮台就可以了。

推荐装备：远距离能量步枪＋长距离FCS。

注：本关是可以落在水面上的。不用装备浮游脚。

炮台设施防卫 EXTEND SIDE

作战目标：基地设施的护卫。

敌战力：投下型大型爆弹若干。

武装：爆弹。

S RANK参考：凡是会落到基地设施上的爆弹全击破。

推荐装备：双手狙击枪＋长距离FCS＋中等范围的雷达（太大了反而看不清楚）。

制压部队迎击 REVERSE SIDE

作战目标：炮台的护卫。

敌战力：重型MT×4，飞行MT×4。

武装：MT步枪，格斗。大型离子炮。

S RANK参考：4炮台必须全部生存。迅速消灭敌MT部队，特别是增援的飞行MT。它所持有的离子炮威力极大。

使用单发大威力且没有危害的武器。自机的损伤可以不考虑。

推荐装备：轻型机体＋双手2联狙击步枪＋联装导弹。

EPISODE 4 『A.I.』

作业用MT排除 REMAKE

作战目标：作业用MT全破坏。

敌战力：作业用MT。

武装：无。

S RANK参考：使用没有危害的武器，小心的一个一个近距离消灭MT。不要误伤到设备。另外时间要尽量短。

推荐装备：双手2联狙击步枪。

保安システム停止

作战目标：目标系统停止。

敌战力：警备MT。

武装：步枪。

S RANK参考：消耗时间要尽量短。目标在右侧的回廊里。

推荐装备：高散热机能的轻型机体＋光剑＋随便一把能量武器。

EPISODE 6 『企业』

燃料仓库袭击 REMAKE
作战目标：全燃料罐破坏。
敌战力：炮台×6，MT若干。
武装：机枪+步枪+导弹。
S RANK参考：AP和时间是最主要的。燃料罐击中会有大爆发。
推荐装备：装备能量武器的轻型机体最好。

资材输送车护卫 EXTEND SIDE
作战目标：输送车护卫。
敌战力：坦克若干，武装直升机若干。
武装：机枪，联装导弹，火箭炮。
S RANK参考：尽量减少自机的损伤。全灭敌机。
推荐装备：长距离的雷达+狙击枪+长距离FCS。

侵入者击破 REVERSE
作战目标：敌部队全灭。
敌战力：MT×6，AC×1（TANK型）。
主要武装：火箭筒。
AC主要武装：火焰喷射器，线性加农炮，榴弹炮。
S RANK参考：AP值在一定程度以上就可以了。时间要求也不高。充足的弹药装备。
推荐装备：轻型机体+光剑+能量武器。

EPISODE 6『地下都市』

市街地袭击 REMAKE
作战目标：3分钟内的破坏活动。
敌战力：MT若干。
武装：步枪，导弹。
S RANK参考：远距离用狙击枪破坏敌MT，尽量不造成损伤。尽量全灭敌MT部队。
推荐装备：轻型机体+狙击步枪。

警备システム攻击 EXTEND SIDE
作战目标：全追尾型导弹破坏，AC破坏。
敌战力：追尾型导弹，AC×1。
武装：追尾型导弹。
S RANK参考：一开始的追尾导弹群可以在建筑物下方躲避。然后用导弹消灭AC。
推荐装备：轻型机体+垂直导弹+垂直导弹联动装置+机枪一把。
登场ACヴァルキュリア资料
头：LADYB
身体：C7SU2
腕部：LANCUR
脚：PANTHER
右腕武装：狙击枪。
右肩：スラッグガン
推进器：BIRDIE

破坏活动阻止 REVERSE SIDE
作战目标：AC破坏。
敌战力：AC×1。
S RANK参考：敌AC移动很快，要抓住一开始面对面的情况，一次搞定。
推荐装备：防御重视的轻型机体+FLEET等高出力推进器+武装腕修罗。

EPISODE 7『失われた技术』

输送列车护卫 REMAKE
作战目标：目标输送列车的护卫。
敌战力：MT，战斗机若干。ACワイルドキャット。
武装：机枪，导弹。
S RANK参考：目标列车无损伤，自机高AP。先远速用机枪或是步枪消灭战斗机，然后用导弹远距离消灭AC。
推荐装备：轻型机体+步枪+联装导弹。
登场ACワイルドキャット资料
头：YH7052
身体：C7SU2
腕部：初期腕部
脚：LH8052
右手武器：初始步枪
左手武器：光剑月光
右肩：初期导弹
左肩：チェイン
推进器：TURE2

机密资料回收 EXTEND SIDE
作战目标：目标物的回收，敌部队全灭。
敌战力：MT，战斗机若干。AC×1。
武装：垂直导弹，火箭筒。
AC武装：垂直导弹，轻型榴弹炮，光剑。
S RANK参考：先消灭大象一样的MT。而后出来的AC用爆雷导弹在远距离消灭。
推荐装备：爆雷导弹+垂直导弹联动+狙击步枪。

输送列车强袭 REVERSE SIDE
作战目标：目标输送列车的破坏，AC的破坏。
敌战力：AC×1。
AC武装：联装导弹，机枪，光剑“月光”。
S RANK参考：先利用僚机击破列车后僚机会变成敌人，所以在这之前好好的消磨一下他的AP。然后用爆雷导弹解决他。
推荐装备：轻型机体+双手机枪/步枪+爆雷导弹+垂直导弹联动是最好的。

EPISODE 8『强化人间』

脱走者处分 REMAKE
作战目标：敌AC击破。
敌战力：泛用AC×1。
武装：火箭筒。
S RANK参考：导弹远距离消灭AC。
推荐装备：垂直导弹+垂直导弹联动。

同士救出 EXTEND SIDE
作战目标：目标击破。
敌战力：泛用AC×1，警备MT若干，炮台若干。
武装：激光。
AC武装：火箭筒。
S RANK参考：速攻，途中的激光炮台最好消灭掉。后来的AC用光剑可以很快消灭。
推荐装备：轻型机体+2连狙击步枪+光剑。

EPISODE 9『依赖』

アンバークラウン潜入 REMAKE
作战目标：目标基地潜入，目标破坏。
敌战力：炮台，MT若干。
武装：机枪。
S RANK参考：速攻即可，损伤要小点。
推荐装备：轻型机体+2联狙击步枪+光剑。

都市设施进入阻止 EXTEND SIDE
作战目标：目标基地潜入，目标破坏。
敌战力：炮台，MT若干。
武装：机枪。
S RANK参考：到达基地内部后马上就要回到地面。损伤不要太大就可以了。
推荐装备：轻型机体+2联狙击步枪+光剑。

地上设施防卫 REVERSE SIDE
作战目标：目标基地防卫。
敌战力：MT，战斗机若干。
武装：机枪。
S RANK参考：站在最高的横梁远距离上拦截敌机。小心武装直升机对目标造成的伤害。
推荐装备：轻型机体+2联狙击步枪+光加农。

EPISODE 10『イレギュラー』

救出 REMAKE
作战目标：护卫目标车辆。
敌战力：MT若干。
武装：火箭筒，光剑。
S RANK参考：小心消灭全部敌人，尽量无损伤。输送车辆只留下中间的目标。
推荐装备：轻型机体+旧KARASAWA等大威力武器+光剑。

レイヴン抹杀 EXTEND SIDE
作战目标：护卫目标车辆。
敌战力：MT若干。
武装：火箭筒，光剑。
S RANK参考：站在墙上消灭空中的MT，然后回到运输机内即可。
推荐装备：双手机枪等连射快的武器。

伪装 REVERSE SIDE
作战目标：敌全灭。
敌战力：MT若干，泛用AC若干。
武装：火箭筒，光剑。
S RANK参考：小心消灭全部敌人，尽量无损伤。不要离车队太远。
推荐装备：轻型机体+旧KARASAWA。

EPISODE 11『ウェンズデイ机关』

演习场突入 REMAKE
作战目标：敌全灭。
敌战力：飞行MT若干，象型MT×2。
武装：垂直导弹，机枪。
S RANK参考：小心消灭全部敌人，尽量无损伤。在远处攻击，让僚机去挨子弹。
推荐装备：轻型机体+旧KARASAWA+光剑。

试作兵器性能テスト EXTEND SIDE
作战目标：敌全灭。
敌战力：MT若干。
武装：机枪。
S RANK参考：用高速移动的脚步，抢在电脑之前消灭MT。
推荐装备：轻型机体+浮游脚步+光剑+バズーカ。

战斗データ采取 REVERSE
作战目标：敌全灭。
敌战力：MT若干，飞行MT。
武装：バズーカ+大型联装离子炮。
S RANK参考：利用障碍物确实地消灭敌机。
推荐装备：轻型机体+上关得到的KARASAWA+光剑。

EPISODE 12『アンバークラウン』

受信设施防卫 REMAKE
作战目标：敌全灭。
敌战力：飞行MT，武装直升机若干。
武装：バズーカ+大型联装离子炮。
S RANK参考：使用单发武器确实小心地消灭敌人。注意设施地下内部还有敌人的。
推荐装备：机枪+左手KARASAWA或バズーカ。

袭击部队排除 EXTEND SIDE
作战目标：敌全灭。
敌战力：飞行MT，武装直升机若干。
武装：バズーカ+大型联装离子炮。
S RANK参考：优先排除炸弹，偶然遇到面前的敌机还是要打的。
推荐装备：机枪+左手KARASAWA或バズーカ。

夺还部队迎击 REVERSE SIDE
作战目标：敌全灭。
敌战力：飞行MT，武装直升机若干。
武装：バズーカ，大型联装离子炮。
S RANK参考：使用可以一击破敌的武器最好。
推荐装备：机枪+左手KARASAWA或狙击步枪+广角的FCS+广域雷达。

EPISODE 13『スミカ』

本部设施袭击 REMAKE
作战目标：敌全灭。
敌战力：MT若干，泛用AC若干。
武装：バズーカ，机枪。
S RANK参考：迅速的完成任务，在最后的弹雨时站着不动是不会被击中的。折返时会补充弹药但是不加AP。最后只要用导弹来解决泛用AC便可结束战斗。
推荐装备：带OB的轻型机体+一击可以击破MT的武器+光剑+联装导弹。

机密运搬车护卫 EXTEND SIDE

作战目标：敌全灭，AC スティンガー击退。

敌战力：MT 若干，AC スティンガー。

AC 武装：连射激光。

S RANK 参考：スティンガー拥有很高的攻击力，而且场地狭窄退避困难。拼血是惟一的方法。旋回到侧面用机枪消耗其 AP。另外，近身格斗也是一个方法。

推荐装备：轻型机体＋双手格林机枪＋格纳 FINGER GUN。

EPISODE 14 『ファンタズマ』

对决 REMAKE

作战目标：敌全灭.

敌战力：飞行 MT 若干，象形 MT × 2，ファンタズマー。

ファンタズマ武装：离子炮，联装垂直导弹。

S RANK 参考：ファンタズマ拥有很高的攻击力和耐久力，飞到它头上或者后面攻击比较好。

推荐装备：双手步枪＋格纳 FINGER GUN。

ファンタズマ破坏 EXTEND SIDE

作战目标：敌全灭.

敌战力：摩托MT，战斗机若干，ファンタズマー × 2。

ファンタズマ武装：离子炮，联装垂直导弹。

S RANK 参考：ファンタズマ拥有很高的攻击力和耐久力，飞到它头上或者后面攻击比较好。

推荐装备：双手步枪＋格纳 FINGER GUN。

EPISODE 15『秩序を破坏するもの』

クローム残党扫讨 REMAKE

作战目标：敌全灭，

敌战力：MT 若干，超大型 MT × 1。

超大型MT武装：榴弹炮 × 2，联装分裂型垂直导弹 × 4。

S RANK 参考：超大型MT之前的MT用手持的武器对付，超大型 MT 用爆雷导弹＋导弹联动来对付。

推荐装备：轻型机体＋光剑＋爆雷导弹＋导弹联动装置。

抵抗势力消灭 EXTEND SIDE

作战目标：敌全灭，

敌战力：泛用 AC 若干，AC スレッジ ハマー

S RANK 参考：使用高防御力的坦克机体，在远距离消灭敌机。最后的 AC 从高处攻击即可。

推荐装备：坦克机体＋各种高威力的武器。

登场 AC スレッジ ハマー的资料

头：YHBSSR

身体：EOS

腕部：GIBBON

脚：JACKAL

右腕武装：WRBIB2

左腕武装：ハルバード

右肩：小ロケ

左肩：10 联装导弹

推进器：BIRDIE

EVOLUTION 隐藏部件

ミラージュ调查部队袭击	右腕武器 CR-WH98GL	开阔地上空的第一个遇到的管道桥右端。
OAE 调查团袭击	右腕武器 CR-WR81R52	顺着目标列车行进方向走，穿过隧道后的桥的对岸一侧的上层。
对 AC 演习	右腕武器 WH03M-FINGER	快速（55 秒）高 AP 击破 AC.MAIL 得到。
ミラージュ输送机护卫	INSIDE HOHSHI	机舱后部的货物下，破坏后出现。
OAE 侵攻支援	EXTENSION E0SMG-ROE2	东北角上的仓库（3 个相邻的仓库）中最角上的那个破坏后出现。
特殊工作部队排除	OP 插件 O03-CODON	地图的一角上的墙壁上的亮白灯的门内，其它门上都是红灯。
クレスト专属 AC 消去	肩部武器 WB31B-PEGASUS	高速过关（50 秒）后特别 MAIL 得到。
脱出路救援	左腕武器 RAIJIN(光波光剑)	路边倒着的其中一辆车辆中.破坏后出现。
都市防卫部队排除	EXTENSION IWATO	过关后的报酬部件，MAIL 得到.FREE MISSON 中无法取得。
ミラージュ输送部队迎击	FCS MF04-COWRY	全运输机击落。
クレスト AC 排除	武器腕 CR-WA91MSM	短时间击破，70 秒内。
要人袭击	右腕武器 CR-WR88RS3	过关后的报酬部件，MAIL 得到。同时要求物质输送部队袭击任务成功。
レスト本社部队袭击	腕部 CR-A88FG	过关后的报酬部件，MAIL 得到。FREE MISSON 中无法取得。
燃料设施防卫	脚部 LN01-SEAL	燃料罐全部完好过关。
燃料设施防卫	脚部 CR-LF71	クレスト一定势力以上过关后获得。FREE MISSON 中无法取得。
ミラージュ肃清	发电机 KUJAKU(重量型)	破坏 7 架敌机以上。同时 AP 要在 50%以上。过关后特别 MAIL 得到。
采掘场发电システム破坏	头部 CR-H9SEE	第 2 个发电系统所在的房间一侧的台子上的一个箱子里面.按确定即可得到。
旧世代兵器启动阻止	左腕武器 WH04HL-KRSW	翻版后 MAIL 得到。
放电现象调查	脚部 LN04-WALRUS2	出现的敌人 AC 破坏，需要ナービスの势力一定值以上。过关后的报酬部件，MAIL 得到。FREE MISSON 中无法取得。
新型 MT 性能测试	左腕武器 CR-WH69H	120 秒以内什么都不作，3 分钟以后自机破坏，而后商店追加。FREE MISSON 中无法取得。
地下仓库侵入	腕部 A04-BABOON	过关后获得。FREE MISSON 中无法取得。
ミサイル性能テスト	实盾 JITEN	过关后商店追加。FREE MISSON 中无法取得。
生存者搜索	生体 RAKAN	过关后获得。FREE MISSON 中无法取得其他的部件。

REVOLUTION 隐藏部件

大破坏(REVERSE)	CR-194DD2(INSIDE)	作业用 MT 全部完好。
レイヴンズ ネスト(REMAKE)	CR-WR93RL(右腕)	RANK A，鱼雷漏网 2 发以内。
レイヴンズ ネスト(EXTEND)	YWH07-DRAGON(右腕)	任务完成后取得过关。
レイヴンズ ネスト(EXTEND)	CR-B83TP(推进器)	海上平台的下部环形的管道上。浮游脚比较好拿。
佣兵(EXTEND)	WH03M-FINGER(左腕)	全炸弹击破，过关后取得。
佣兵(REVERSE)	KANGI(OP)	炮台全部保护。
A.I(EXTEND)	ANANDA(强力散热器)	开始点左侧的房间的最深处。（没有保安系统的那边）
A.I(EXTEND)	YWL03LB-TAROS(左腕)	过关后得到。
企业(REMAKE)	WH06PL-ORC(左腕)	最深处上层的燃料罐的后面。如果破坏燃料罐的话部件会消失的.
企业(EXTEND)	WB28R-SIREN4(肩)	输送车无损害。走在车子的前面挨打的话应该没问题.
地下都市(EXTEND)	YH06-LADYB(头)	过关后取得。
地下都市(REVERSE)	FUNI(EX)	在敌人还没有破坏街道的设施之前高速破敌。
失われた技术(REMAKE)	CR-YH70S2(头)	30 秒内击破出现的敌 AC。
失われた技术(EXTEND)	RENGA(EX)	地图高处出界边上的 3 个柱子的中间那根的背后，注意贴近区域边界。
强化人间(REMAKE)	I03RN-CORAL(INSIDE)	两个铁塔之间的连接横梁上。注意落脚点很小。
强化人间(EXTEND)	YA10-LORIS(腕部)	快速过关后取得。RANK D 也可以取得。
依赖(REVERSE)	CR-LH79L(脚)	4 处发动机没有损伤。
イレギュラー(REMAKE)	JIREN(EX)	北边的角落里。沿着左侧的墙壁前进就可以找到。
ウェンズデイ机关(EXTEND)	WH04HL-KRSW(右腕)	过关后取得。（破坏的机数比测试 AC 多）
ウェンズデイ机关(REVERSE)	KARURA(肩)	出发地点附近的仓库里，开门拿到。
アンバー クラウン(REMAKE)	CR-LRJ84M(脚)	过关后拿到。设施保全损伤在 5 机以内。
アンバー クラウン(EXTEND)	MIROKU(FCS)	设施全部保全。
スミカ(REMAKE)	NIOH(右腕)	到达纵穴的前面的一个房间的墙上有铁丝网.破坏后进入另一个纵穴后上方的其中一个铁丝网内。
スミカ(EXTEND)	YH08-MANTIS(头)	过关后拿到。
スミカ(EXTEND)	YWH07-DRAGON(右腕)	过关后拿到。
ファンタズマ(REMAKE)	WL-MOONLIGHT(左腕)	60 秒内过关后拿到。
ファンタズマ(EXTEND)	YLH11-VIXEN (脚)	过关后拿到。
秩序を破坏するもの(REMAKE)	BYAKUE(EX)	巨大 MT30 秒内击破。
秩序を破坏するもの EXTEND)	YC07-CRONUS(身体)	过关后拿到。
秩序を破坏するもの EXTEND)	CR-YH85SR(头)	短时间高 AP 过关后拿到。

其他

斗技场等级

本次一周目时无法自由的打斗技场，通过任务获得点数来取得排名.

初进 RANK	CR-179DD(INSIDE)
RANK20	CR-083ES+(OP)
RANK10	MF05-LIMPET(FCS)
TOP RANK	H09-SPIDER(头)

对企业贡献度

クレスト	头部 CR-H97XS-EYE	多接受クレスト的任务.
クレスト	脚部 CR-LF71	多接受クレスト的任务.



《Armored Core Nexus》的网络对战方法

受到地域的限制，中国的装甲核心玩家几乎都没怎么对战过。又不像小日本有正式举办的比赛。

装甲核心最新作Armored Core Nexus支持了局域网LAN，这就使得ACN在Internet上对战成为了可能。（官方的公式见解是 ACN不支持Internet对战的。）

现在所知道的联网方法有2种。一种是英国人发明的，另一种是日本人发明的。evo7final.exe

先解释英国人发明的方法：利用软件

第一步 准备软硬件

硬件：

1.PS2一台。大多数玩家的都是加了改机芯片的吧，否则要Z版的了。

2.PS2 Network Adaptor也就是PS2的网卡。美版，日版的无所谓只要可以用。售价220 - 300之间。

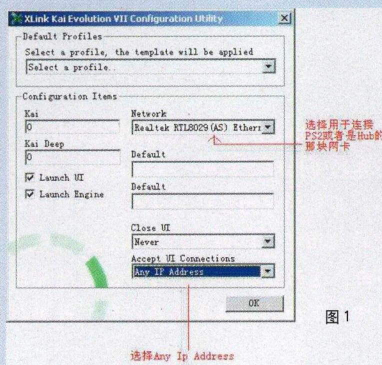


图1

3.装备双网卡的个人电脑一台。用来转换LAN到Internet的关键。

4.网络连接。ADSL或宽带最好，这也是有双网卡的原因。一卡连ADSL MODEM；一卡连PS2或者Hub集线器

5.PS2 网卡的配置光盘。一些网络游戏也可以配置网卡（生化网络版）。

软件：

下载并安装Xlink Kai Evo7。

要使用该软件需要在Http://www.teamxlink.co.uk/上注册帐号并下载客户端evo7final.exe。

同时注册的帐号将在下面使用，所以注册的邮箱一定是要可用的。

第二步 在PC上安装软件

1.安装evo7final.exe。



图2

2.启动开始菜单里面的Kai Configuration Tool。

3.启动后，软件会自动下载一个叫Wincap的软件。下载好安装好后重启。软件的启动和配置都要在计算机在线的情况下。

4.对次启动开始菜单里面的Kai Configuration Tool。在出现的配置对话框如图修改。（图1）

5.启动开始菜单里面的Start Kai。在出现的窗口中填入用户名和密码。（图2）『如果用户名和密码没错的话应该就连上了。

6.登陆成功后的窗口。（图3）

第三步 PC和PS2的连接。

1.将PS2和电脑用交叉线连接起来（注意一定要交叉线。卖网线的人知道如何制作。）如果电脑连接的是HUB的话，则用直连线将PS2和HUB连接起来。（这个时候可以挂接多台PS2。）



图3

2.启动PS2，插入ACN，进入到对战画面选择NETWORK 进入到 NETWORK SETUP画面。

3.选择AUTO Connection。

4.然后PS2会停到下一个画面待机中。放着不动。

5.返回电脑上操作，如图：（图4）

6.如果连接错误的话，检查游戏是否在LAN游戏模式下，否则是连不上的。

第四步 游戏开始

1.在展开的窗口里，把自己的对战对象加入好友。点击右侧用户列表下的"！"号，再点击左下角详细信息的下角的ADD TO CONTACTS。加入以后注意看PING值，有的话说明就连上了。

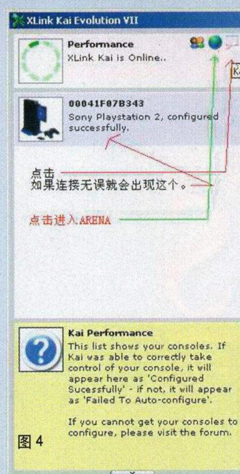


图4

2.进入ARENA －》进入PS2区域－>进入Testing Arena很可惜ACN还没有固定的Arena。如果试验完全成功的话就可以去申请开个固定的Arena了。

3.然后大家进入同一个 Arean 和同一个频道。PS2那边应该就连接上了。就可以让建网的人开始游戏了。

4.网速允许的话，大家还可以同时利用QQ等语音对话软件，一边聊一边打。

注：不要使用HDLOADER。它会屏蔽掉网络的。

再来是日本玩家的方法。

使用这个方法的好处是可以和日本人，韩国人对打。这在那边使用比较广泛一点。特别在ACN的对战上比上一个方法要广泛的多。

第一步 硬件配置和上面的是一样的。

软件：

下载SoftEther，操作系统要求XP或者XP以上的。2000无法应用该软件。

下载地址：http://www.softether.com/jp/download/

下载的目标：se_100_win32.zip

第二步 在PC上安装SoftEther

1.建议安装时选用英语。（日语强人就不必了。）

2.安装时只安装CARD那一项，HUB那一项可以不安装（如果你要作HUB那另当别论，不过我的ADSL的上行太低作HUB效果太差。）。安装结束后在网络邻居属性中会多出一个虚拟的连接。

第三步 PC和PS2的连接。

1.将PS2和电脑用交叉线连接起来（注意一定要交叉线。卖网线的人知道如何制作）如果电脑连接的是HUB的话，则用直连线将PS2和HUB连接起来。（这个时候可以挂接多台PS2。）

2.启动PS2，插入ACN，进入到对战画面选择 NETWORK 进入到 NETWORK SETUP画面。

3.选择AUTO Connection。如果服务器不支持DCHP，那就按照事先分配好的IP手动选择。

4.然后PS2会停到下一个画面待机中。放着不动。

第四步 设置虚拟连接

1.启动网络邻居属性。

2.同时选择新增加的虚拟连接和连接PS2的网卡的连接。点击右键，在出现的菜单上选择 Virtual Connection。

3.去掉虚拟连接属性下面的关于共享的选项，只留下TCP/IP选项。（安全方面的问题）

第五步 连接HUB。

1.启动开始菜单里的SoftEther Virtual HUB Administration.

2.在Account菜单里，选择New Account。

3.在弹出的配置窗口中点击Counfigure。

4.在弹出的连接窗口中的Address栏添上Hub服务器的地址和端口号。点击OK返回前一个窗口。（自己建就输入自己的IP地址和端口号。ADDRESS：www.jptm.net 端口：777.是一个日本人免费提供的服务器。出于礼貌，使用时请到http://se.jptm.net/ac/yybbs/yybbs.cgi说一声。）

5.输入用户名和密码。然后点击OK，完成设置。（用日本的那个服务器的话，有5个服务器用户名分别是 HID1 ～ HID5，密码和各自的用户名是一样的。）

6.使用刚刚建立的连接连接服务器。

7.连接成功以后，会发现新建立的局域网连接不再是网线没插好的状态而是已连接了。这时连接就算成功了。

第六步 对战开始

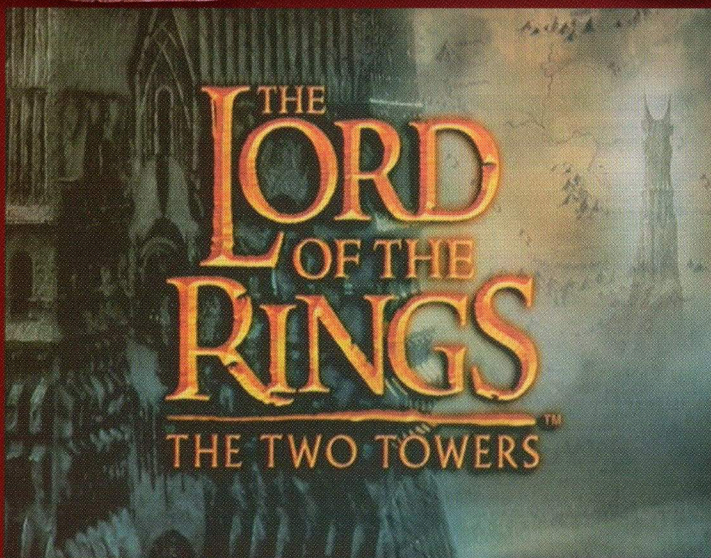
1.约要对战的对手和同伴（2V2）。

2.进入同一个服务器。

3.建网，连接就可以开始游戏了。

注：想和日本玩家打的朋友，使用IRC软件连接IRC.FRIEND.TD.NU PORT 6667. CANNEL ：#ACNX对战待合室，去寻找对战对手吧。

文 猫太





在近几年，电影界与游戏界之间都有这样的一个密切关系——但凡是一部强调以动作性或魔法理论为主的大作电影，都一定会推出相应的游戏。这不仅是《哈利波特》、《蜘蛛侠》、《亚瑟王》，甚至是近几年难得经典的《指环王》也"难逃此劫"。其实这些游戏作品并不只是为了能在电影卖座后能再赚一番，有些在电影上映前便已经推出了其相应的作品，其目的是为了给玩家们一个更好的预览信息。而且也并不是所有的电影改编作品的质量都是平淡无奇，有不少作品还十分出众。就以这次的《指环王》为例，不但能在游戏中带给玩家们更多电影新作的信息，而且还在游戏性上制作得相当成功。无论你是否看过《指环王》三部曲，这两款经典的动作游戏绝对都能让你感受到气势磅礴的大作气氛。最后，由于这两款游戏都推出了繁体中文版，因此在剧情上便不再罗嗦，下面的攻略主要是以研究每关打法和要点为主，那么让我先进入第一部作品《指环王 双塔》的世界吧！

指环王 双塔		EA Games	ACT
PS2	The Lord of the Rings: The Two Towers	2002年10月21日	中国台湾版
	1人	78KB	39.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

1 序章



由于是序章，使用的角色是埃西铎，因此在难度上并不会太高。关卡中出现的敌人都是一批一批地出现，每一批都有不同的攻击手段，玩家只要按照画面右上方的按键提示便可以轻松击倒敌人。要注意被围攻时要适时按格挡键，不然被围殴的话会很容易挂掉。本关的敌人几乎不会掉下回复HP的道具，应该以最保险的打法——对付弱兵使用快攻、对付盾牌兵用强攻、对付双斧的敌人应该先格挡后攻击。一开始并没有什么技能，所以把HP高的敌人打倒在地上后最好按R2键补上致命的一剑。

2 风云顶



本关依然只能使用一名角色"亚拉冈"，而敌人也只有"邪灵"一种。但普通攻击对邪灵根本起不了作用，而且邪灵们的攻击力也十分高。一开始的两只邪灵只会攻击玩家，只要使用强攻——火把攻击邪灵，它们才会受到伤害。如果火把上的火焰消失的话，那么就应该面向地图中央的火堆按下强攻，那么火把就会再次燃起火焰。在杀掉了3个邪灵后，接下来的两个邪灵便会把目标转向受伤倒在地上的佛罗多身上，这时玩家要在佛罗多的HP减为0之前把两个邪灵消灭。由于邪灵没有十分凶猛的攻击，而且HP也比较多，因此很容易让玩家打出Excellent评价，更容易发动出完美模式，想要赚取更多评分的玩家不要错过这个机会。

亚拉冈





ARAGORN

评价：能力十分平均，攻防都没有特别明显的长处，但也正因为没有特点，所以比较适合第一次接触本作的新玩家。技能的提升进度也十分平均，战斗技能会比较容易学到。

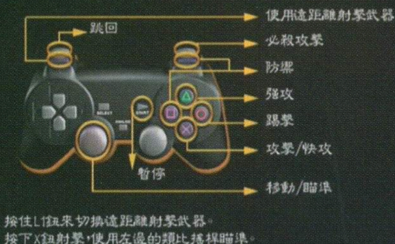
项目	评价
攻击力	★★★☆☆
速度	★★★☆☆
远程攻击	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
技能实用度	★★★★☆

3 摩瑞亚大门



游戏中第一个可以选择3名角色进行的关卡。一开始沿着山道往下走，在途中看到一些有雪掉下的墙壁都会有敌人突然冒出来，在第2个从岩石中爆出来的洞窟中有一个装有血瓶的箱子。再往下走一段路后，就会发生金雳险些被偷袭的事件，然后在远方的山上就会出现几名弓箭手敌人。如果是使用了勒苟拉斯或亚拉冈，那么可以先使用弓箭把远处的弓箭手收拾再去理会地上涌过来的敌兵，若是选择了金雳的话，那么还是老老实实先收拾地上的杂兵吧，因为他的飞斧头速度实在太慢了。接着往前走，发生情节后对面依然有3名弓箭手，采用先挡后射的战术会比较安全，打倒第2名冲过来的敌兵可以得到血瓶。来到河边要小心突然从水中冒出的敌兵，它们通常会配合远处的弓箭手攻击玩家，在河边的一块大岩石后面有一个大血瓶，当看到一名敌兵被章鱼触手卷入河中后，那

基本说明（两作共通）



◎快攻的挥动速度快，往往可以在被攻击前给予敌人伤害，而且配合挥动的时机还可以挡下敌人的快攻，缺点是威力比较小。强攻虽然挥动速度慢，但能破坏敌人的盾牌和坚硬的装甲，而且有比较惊人的破坏力。

◎每关结束后都可以根据玩家在关卡中杀害敌人时得到的评分购买新技能或提升某项数值，这些技能在以后的战斗中起到相当重要的作用，但毕竟每场战斗中可以得到的评分并不多，要一次就把所有的技能都购买是不可能的事，而且技能也分成很多不同的等级，玩家在没有达到相应等级之前也是不可以购买的。

◎在两作的关卡中，画面中除了显示绿色的HP槽和蓝色的经验值槽外，还有一条从红色渐变成绿色的技能槽。这条绿色的槽会随着玩家给予敌人的伤害或挡下敌人的攻击而增加，伤害值越高，经验值和技能槽便上升得越快。相反，如果玩家没有攻击敌人的话，那么槽便会慢慢减少，若是被敌人攻击的话，更会大幅度减少。（《双塔》中被攻击会完全消失，而在《国王归来》中只会减少一部分）随着槽的增加，杀死敌人后得到的评价和评分也会有所不同。《双塔》的评价是 Fair → Normal → Good → Excellent → Perfect，而《国王归来》的评价则是普通→良好→极好→完美，除此以外，每关结束后还会根据总评价得到额外的评分，因此在战斗中尽量能连贯地击倒敌人，得到更高的分数。



◎在《双塔》中，如果玩家得到的经验值在本关中上升了一个等级的话，那么其后的经验值和评分便会成倍地增加，要多加利用。

◎完美模式是指渐变颜色的技能槽蓄满时的状态，在这个状态下；打倒敌人才能得到“完美（Perfect）”的评价，而且在完美模式之下，攻击力是普通状态下的两倍，玩家一定要多加利用。



◎在使用远程射击（R2+ ×）时要想知道现在射击的目标是哪个的话，可以观察目标头上时候有黄色的亮点。远程射击时可以移动左摇杆来转换目标。

◎格挡除了可以挡下敌人的武器攻击且能迅速反击外，还可以挡下远处弓箭手射来的箭。

◎R2 键的必杀攻击是给予倒在地上的敌人最后一剑，无论该敌人的HP剩下多少，只要被这招击中便会立刻死亡。但这招需花费的时间太长，如果在群敌中使用很容易在发动中途被攻击，因此使用前一定要谨慎。

4 巴林之墓



一开始就是一场激战，由于场地不大，所以既容易连续杀敌进入完美模式，又容易被围攻至死。敌人有两种类型，一种是速度快的杂兵，另一种是拿着盾牌的敌兵，建议在上一关升级后先购买好人共通的2级技能“XXX的快袭”，这样能一下子攻击小范围的敌人，并能迅速蓄满颜色槽。在杀敌超过一定数量后，巨大的怪物便会出现，玩家应该先接近它，当它做出攻击动作时立刻远离，然后待他攻击落空出现硬直时同时使用强攻攻击它一下，如果在他的正背后攻击还可以攻击两下，接着当它要攻击玩家时立刻重复以上步骤。虽然它的攻击力十分强，而且无法用格挡防御，但幸好旁边出现的杂兵身上大多都会掉下血瓶，因此可以借机回复。当伤害了巨大怪物一定量的HP后，玩家操作的角色便会跳到房间旁边的高台处，而巨大怪物也会使用铁链远程向玩家攻击。使用柱子可以抵挡它的4下攻击，但旁边偶尔也会出现一个杂兵来阻碍玩家。玩家应在高台处左右移动，当怪物的铁链攻击落空后使用远程攻击对它造成伤害，远程武器也可以在左方无限取得，在这里一定要谨慎，不然又要从本关重新开始玩了。

6 法贡森林



本关的道路非常窄，玩家要多利用格挡应付大批敌人。路上的树桩可以用重攻击一下子破坏掉，而一些挡在洞口的树枝也可以破坏掉。本关还会出现一些拿着大剑的高大兽人，先格挡它们的连续攻击，然后使用强攻把它们打倒在地，最后补上一刀是最安全的打法。接着还会遇到一只类似巴林之墓中遇到的巨大怪物，不过它们在离玩家比较远时还会扔木桩攻击，但基本打法还是与以往一样。打倒巨怪后往前会发生剧情，这时玩家先不要急着冲去杀敌，返回道路在画面左上的宝箱内有增加经验的道具。在水中行走时注意突然冒出的敌人。进入瀑布后会出现一个巨怪，在他身后的洞窟也可以取得增加经验的道具。在遇到两个巨怪的地方建议从右方的洞穿过去，避免在左方破坏挡路木桩时受到袭击，接着要一个一个慢慢引开打，不然将陷入苦战。击败两名巨怪后往前走便可以过关。

么意味着即将进入BOSS战了。这里的BOSS是一只特大章鱼，他会在深水区域伸出3根触手攻击玩家，除了格挡外，根本没有其他方法躲避其攻击。打法是先格挡所有露出水面的触手攻击，然后砍断其中一根触手后（一剑一根），它的主体便会露出水面，这时使用远程攻击就可以伤害它。记住这场战斗一定不可以性急，一定要等它所有露出水面的触手都攻击了你再去砍。弓箭用完的话可以在接近画面的岸上无限取得。

5 阿蒙汉山脉



本关的难度比较大，一是要保证逃跑中的佛罗多安全，二要杀够75名兽人兵，对于第一次进入此关的玩家来说可能需要几次重试才能通过。一开始先摆平身边的数名兽人，同伴杀害的兽人数也计算在内。建议玩家不要留恋在同一个地方等待兽人出现，这样的话佛罗多的HP会减少得特别快。要一边走一边打，发生一些剧情才能保证佛罗多的安全。在途中有兽人弓箭手的袭击，更有些兽人会扔出火焰弹让地上产生大范围的火焰，玩家千万不要碰到，这样会损失大量的HP。在最后的石桥上，另外的两名角色会继续帮忙杀敌，玩家这时才开始积累杀敌数也不迟。只要杀敌数足够75名，那么佛罗多就会摆脱危险。过桥后进入BOSS战，一开始兽人首领会远程使用弓箭向玩家攻击，多利用周围的石像造成射击死角，然后再用远程攻击给予它伤害。兽人首领在受伤后会变成近身攻击，如果玩家与硬碰的话很难捡到便宜，必须引诱它到四周石像旁攻击，然后它便会失手把大剑插在石像上，接着便可以乘它拔剑使用威力最强的技能去攻击它。

勒苟拉斯



LEGOLAS

评价：不愧为精灵族的精英，他的弓箭术是所有角色中最实用的，不但攻击速度快，而且弓箭最大值是其他人的两倍。弓箭的威力也可以增加多段，最后完全可以以弓箭为主武器。缺点是普通攻击太弱。

攻击力	★★☆☆☆
速度	★★★★☆
远程攻击	★★★★★
防御力	★★☆☆☆
技能实用度	★★★☆☆

金雳



GIMLI

评价：攻击力是金雳最大的特点，他的斧头攻击力甚至要比勒苟拉斯的普通攻击高出两倍，普通的怪物只需要两下快攻就可以搞定。而技能学习多以增加体力为主。缺点是攻击距离太短，远程攻击速度太慢。

攻击力	★★★★★
速度	★★☆☆☆
远程攻击	★☆☆☆☆
防御力	★★★★★
技能实用度	★★★★☆

7 洛汗平原



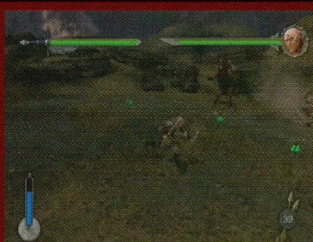
猫猫认为本关是所有关卡中难度比较高的，因为玩家不但要在众多重装骑兵下保命，还要在画面右上方的村民HP不被耗尽的情况下通过，这就需要一些技巧了。首先，在摆平了两名骑兵后立刻冲进村的广场，（广场的左方房屋之间有增加经验值的道具）以最快速度消灭数名骑兵。然后接近上方房子的门（不要挡在门口），甘道夫便会破坏房门。这时玩家应立刻把里面摆放在楼梯旁的木桶破坏，让被火围困的村民逃跑。接着等剧情发生后，先收拾门口冲进来的骑兵，然后再冲上楼梯破坏挡路的障碍物让村民能逃跑。收拾骑兵走出上方的门，然后发现一名老头被两名弓箭手和骑兵欺负，尽快消灭敌人让老头逃跑。继续往前可看到上方的有几名村民被围殴，使用远程攻击破坏斜坡处的水桶，并使用强攻清楚阻塞的木堆，让村民能安全逃跑。如果把上方的几个水桶破坏的话，那么斜坡旁的火堆就会消失，里面的宝箱有增加经验的道具。在走出充满火焰的房屋后要面对一大群骑兵，赶快收拾它们，因为远处房屋上会有几名被困的村民受到袭击，玩家必须要使用远程攻击才能解救他们，因此消除骑兵时要快。继续在前走会看到骑兵们把两名村民困在充满火焰的房屋中，玩家要在他们的HP未完全消失前把正上方房屋前的木堆破坏，但把他们放出后也要注意不要让他们给骑兵杀死，所以还是建议先杀害一部分骑兵后再解救他们。

8 西谷之战



本关有两个要点，一是要小心背着两桶炸药迎面冲过来的怪物，一定要在他们未靠近前使用远程攻击击中它们。另一点是要注意把所有的炸药桶都给破坏掉。不过玩家也可以充分利用以上两种可爆炸的物体来对付其他冲过来的怪物。无需担心身旁一直跟着的骑士安全，因为他是不死的。在越过小河时，先破坏上方被岩石挡着的宝箱，里面有一个增加经验值的道具。虽然一路上都有可爆的物品和敌死队，但也要注意自己的HP和远程攻击的武器数量。在最后渡过河滩的地方，只要破坏了对面的其中一辆炸药车便可以过关，但途中一样要注意水中冒出的敌人和冲过来的敌死队。

9 洛汗谷



本关流程十分短，要对付的只有两种敌人：一种是普通的狼骑兵，另一种就是BOSS。首先对付迎面而来的两名狼骑兵，（破坏初始广场右方和上方的水桶可以得到增加经验值的道具）对付它们可以使用远程攻击，也可以当它们冲过来时立刻躲开，然后在它们攻击落空后的硬直时间中攻击。发生剧情后变要进入BOSS战，但之前还要先对付BOSS派遣的4名狼骑兵。普通情况下，任何攻击根伤害不了BOSS，使用远程攻击也会躲开，接近攻击会被他反击，惟一可以攻击的机会就是当他骑乘的狼发飚举起双脚时，在这个时候玩家只要攻击它一下，便可以让BOSS进入短暂的昏迷状态，使用最强的攻击去狂扁他吧！

10 圣盔谷：护城之战



以下几关都是防守战，玩家要充分利用技能和完美模式。本关的目的就是要保持画面右上方的“攻城度”不满的情况下死守。敌人会从8个地点放爬梯上来进攻，而攻上来的敌人也会从最普通的杂兵慢慢变成骑兵，因此是一场十分头痛的战斗。为了确保攻城度不会上升过快，玩家必须尽量打倒从爬梯攻上来的敌人，并利用踢脚（○键）把搭好的爬梯踢下去。但由于被踢下的爬梯很快又会被搭好，因此玩家要来回在城墙上跑动。显示攻城度的标志上有红色的点，那就是城墙上对应地点被搭起了爬梯的警告。比较难搞的中央部分的凸处，玩家应该尽量留意此地。另外，城墙上的左右两方都有血瓶，应多加利用。

11 圣盔谷：断墙护卫战

本关的目的是要保卫城门，右上方依然会显示城门的耐久度。地方会不断派出自爆的敌死队冲入城门，如果城门被其爆风击中会受到比较大的伤害，另外还有大量的杂兵涌过来攻击城门，玩家应该在城门往上的一小段距离处以远程攻击对付敌死队。充分利用敌死队的爆风击倒其他冲上来的杂兵。一旦被杂兵乘空袭击城门，就要立刻转换阵地，把城门前的敌兵消灭，接着再回守原来的地点。但在对付城门前杂兵时还要注意远处的敌死队，被它们连续炸到的话，不但是城门，就算是自身的生命也难以保障。所以玩家应该把重点放在敌死队身上，最能造成威胁的就是它们。在防守了一段时间后，会有巨怪出现，同时也会有大批敌死队出现，玩家这时应放弃敌死队，先把巨怪消灭，因为它一死，敌人会派出投石车进攻城门。这时玩家要立刻冲上前方，把阻碍道路的敌人杀光，然后破坏投石车两旁和前方的防御甲板，要抢先在敌人破坏城门前破坏投石车。本关有不少敌人都会掉下回复HP的血瓶，但也要注意防守。

指环王 国王归来	EA Games	ACT
PS2 The Lord of the Rings：The Return of the King	2003年11月5日	中国台湾版
1～2人	78KB	39.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

《国王归来》与《双塔》最大的不同点就是采用了3线式流程来讲述了整个故事，也就是玩家分别要通过巫师之道、王者之道和哈比人之道来完成整个游戏。巫师之道固然就是要操作甘道夫，王者之道则是操作前作的3名主要角色亚拉冈、勒苟拉斯和金雳，而哈比人之道就是要操作山姆去保护佛罗多前进。3个分支完全是不同的关卡，而玩家也可以随便选择任何一个路线玩。本作在每个关卡中增加了更多检查点，让玩家就算失败了也不需要从头再玩，是一个十分体贴的设定。另外更增加了一个动作键"R1"，只要玩家走到发出白光的光圈处按此键，那么便会利用地形做出一些对战斗有利的动作。本作的技能被大大强化，不再像前作那般，有很多技能却实用性不高。好了，那么以下从3个不同的分支去攻略整个游戏吧！

巫师之道

1 圣盔谷



玩家如果是两作同时玩的话，大可以把它们当成是同一作品的DVD版，因为两作的故事衔接得相当密切，而且系统大致相同。本关虽然作为第2作的首关，但难度并不低。玩家控制的角色是甘道夫，虽然他的能力不错，但毕竟防御力比较低，一不小心就会挂掉。与《双塔》的首关一样，画面右上方同样会出现按键教学，玩家只要按照按键的显示就可以击倒相应的敌人。在消灭了一批敌人后靠近前方城墙边的楼梯，系统会教玩家按"L1键"爬上楼梯，爬上城墙后使用远程攻击击倒远方的弓箭手，全灭后继续往前系统会继续提示玩家使用"R1键"进行各种动作并跳下钩绳。在下方玩家需要发动前方的3个投石车，途中也可以利用下方的一矛攻击敌人，一击必杀。甘道夫的体力比较低，玩家应该多注意。

2 通往艾辛格的道路



本关一开始没有什么难点，就是要注意有些高台处会有弓箭手偷偷地向玩家袭击，实用魔法尽早消灭它们。在来到桥处会出现两条道路，一是从中央的桥直接过去，二是从右方的道路绕道而走。其实两条路差不多，只不过从桥上走的话除了有两个盾牌敌兵攻过来外，还有两个弓箭手在后方支援，如果觉得自己的技术过关就可以直接从桥上走。再往前走会看到树精们在大肆破坏，这时玩家要帮忙杀够75名敌兵才能通过，（其实最重要的还是保住自己的小命）小心被树精们踩中也会受伤。杀够敌人后树精开了新道路。继续往前走，在经过了检查点后便会发现河的对面有很多塔，上面有大量弓箭手向这边攻击，引爆塔下的炸药车可以一口气收拾它们。过了一条小木桥先往左走，在尽头处可以得到一个增加经验值的道具。来到谷底发现一名树精企图破坏水库，但旁边的弓箭手在不段使用火箭骚扰。玩家要利用魔法及时把上方出现的弓箭手消灭，不让他们伤害树精，同时也要兼顾后面出现的敌兵，直至水库的耐久度为0时才结束本关。

3 米那斯提力斯城墙



如果有玩穿前作的话，相信一定会对倒数第2关"圣盔谷：断墙护卫战"的印象特别深刻，要在城墙没有被完全攻占的情况下死守的确是一件相当难的事。本关其实就是沿用了上次的打法，在敌人的占领度（画面右上角的圈）未满前，在城墙上迎击一波又一波的敌人。首先要做的当然就是根据右上方的提示，踢倒所有搭上城墙的梯子。由于此版图比前作复杂，因此玩家要先熟悉一下各地区与占领图的相应位置，但往往在有些狭窄的道路中，会有大批我方或者敌兵阻碍前进，这时可以选择爬下钩绳，然后从城墙边的道路另一个地方。在防守了一段时间后，敌人会派出巨型的"战车"进攻（在占领图标上用比较的大的红点表示），玩家需要在它们到达之前使用魔法把战车击倒，不然会带来大量的敌兵增加占领度。当消灭了所有的战车后，就会发生敌兵用木桩撞击城门的事件，这时玩家应该从两个士兵后方的楼梯处下去，然后跟随敌兵到城门前，接着便可以通过此关。

4 米那斯提力斯中庭



这是巫师之道的最后一关，也是难度比较高的一关。首先要让两百名修女成功逃离到房子内，怪物们会不断地袭击她们，玩家既需要保障她们的安全，让第一段事件赶快发生，也需要注意自己的HP，因为敌人并不会频繁地掉下血瓶。不过在这里可以教大家一个比较巧妙的打法，那就是以魔法攻击为主，因为当玩家的魔法就快用完时，从打死的敌人身上极容易掉出补充魔法的道具，所以除有盾牌的敌兵外，多使用魔法远程攻击吧！途中还会出现一些头上显示有HP的小BOSS，对付她们首先要用强攻除掉它们身上那层厚厚的铠甲，然后才能使用其他攻击伤害它们。或者可以直接使用一些专门对付防御系敌人的技能也是个不错的方法。当进入房屋的修女超过150时，城门外就会出现巨怪，也就是前作中那些拿着大锤子的怪物，而且一来就是3只。建议先把所有魔法在远处攻击，运气好且魔法技能等级够高的话完全可以用魔法就把3名怪物打倒，但如果不行的话，就只好采用引诱打法，让它们在攻击落空后补上两刀，接着立刻离开。在收拾了3只先头部队后，巨怪会继续一只一只地出现，尽量采用魔法攻击，不行就只能用引诱打法，以保障自己的生命安全为主，就算修女拯救进度慢一点也没有什么关系的。玩家还可以利用水池旁边的矛去攻击，威力十分高。

12 圣盔谷：号角堡天井



本关虽然是游戏的最后一关，但难度并没有前两个保卫战那么大，因为敌人中没有可怕的爆破敢死队。本关最大的难点就是保住自己和城门的HP，因为这次的城门面积比上一关要大，可以支持几名敌人同时攻击城门，因此玩家就需要使用比较大范围的技能来杀敌了。另外也因为敌人比较多，所以容易发动出完美模式，相信可以对战斗有更大的帮助。在攻关途中，其中的一名角色会在城墙上求助（根据玩家选择的角色决定，如果玩家选择勒苟拉斯，那么求助的角色就是亚拉冈；若玩家选择亚拉冈或金雳，那么求助的便会是勒苟拉斯）。这时玩家需要战士放弃城门的保卫工作，赶到城墙上把远处的弓箭手和附近的敌人消灭，让该名求助的角色进入安全状态。只要注意保护自己和多使用范围技能，要通关并不是难事。



评价：虽然说甘道夫是魔法师，但他的物理攻击一定也不能小看。各项数值都相当不错，战斗中能发挥十分强的实力。但毕竟是魔法师，体力十分低这一特点依然被继承了下来。

攻击力	★★★★☆
速度	★★★★☆
远程攻击	★★★★☆
防御力	★★☆☆☆
技能实用度	★★★★☆

王者之道

1 亡灵之道



在通过了一个雾区后便会出现第一批敌人，在这里的敌人都是亡灵，以后只要玩家发现有示人的骨骸时，就表示亡灵会从里面出现，杀死一定数量的亡灵后，骨骸便会消失。继续往前走，正想穿过洞窟时上空的亡灵便利用骨骸塞住了洞口，可以利用四周的长矛对付它们。再往前的第2个雾区同样出现亡灵，由于在雾区中不能跑动，因此要多利用格挡防御敌人的攻击。在前面分叉路处会遇到亡灵弓箭手，收拾它们后无论从左走或者从右方走最后目的地都是一样的，只不过从左方的路走可以得到一个飞行道具而已。往前走在悬崖处得到一个增加经验值的道具，但也要做好被几名亡灵围攻的觉悟。在前面的悬崖处把石头推下可消灭多名敌人。从另一条下坡的路走，在尽头处需要使用动作键连续扭动机关才能放下吊板，但之前一定要先消灭远处高台处的3名弓箭手。走下雾区后会被大量的亡灵围攻，要注意上方的弓箭手放暗箭。进入洞窟后亡灵破坏两旁的柱子，玩家要一边绕过柱子一边对付弓箭手和盾牌亡灵。爬行楼梯后洞口再次被塞，这次出现的敌兵中还有一名头上有HP的小BOSS，不过他除了HP比较多外就没有什么特长了。在前方推倒石像通过悬崖，然后绕过左方的小道打开右方的机关，原来被锁着的门就可以通过了，但途中会被两名下BOSS袭击。最后在通过一条石桥时被两旁的骨骸堆包围，玩家只要打倒35名亡灵便可以通过了。

2 亡灵王



这关是完全的BOSS战，对付的当然就是亡灵王。亡灵王一般会采用3连击，在格挡后立刻使用技能或强攻比较奏效。在两轮攻击后他会召唤亡灵出来攻击玩家，第一次召唤的是普通剑士，第2次召唤的是弓箭手，而第3次召唤的就是盾骑兵，之后的召唤就是前者的混合。在亡灵王受到了一定的伤害值后，他便会发动大范围的魔法攻击，此时玩家需要躲在画面右方的岩石后才能回避此攻击，每块岩石可以抵挡3次，也就是亡灵王的一波攻击。在发动完后继续重复以上的步骤，但要注意每发动一次魔法后，亡灵王的连续攻击就会增加一下，玩家要注意啊！因为玩家每次都是使出连续攻击，所以十分容易就出现完美模式。在打倒了亡灵王后还要尽快逃离这个洞窟，沿着之前进入洞窟的路线返回，途中会遇到3次阻碍，尤其是第3次特别难对付，因为对方会同时出现多名亡灵，幸好有其他两名角色帮助，只要小心应付，多利用完美模式便可以通过。

5 黑门



本关的场面十分雄壮，玩家一定要深刻体会。首先要击倒索隆派来的骑士，他的攻击平淡无奇，只要在格挡了它两次攻击后立刻以强力技能反击便可以轻松取胜了。接着大门打开，大战一触即发！虽然本关的目的只是为了消灭6名头上有HP的小BOSS，但它们并不会一开始就全部涌上来，所以只能一边杀敌一边等待它们的出现。但事实上并没有大家想象中那么轻松，除了有一批一批涌过来的敌兵外，我方的主要角色也会慢慢出现HP的计算器，也就是说，只要我方的其中一名角色被敌兵打倒都会导致任务失败。所以在发现某个角色的HP在不停地减少时应赶上去帮忙，只要玩家接近了受伤的角色，他便会慢慢地回复HP。玩家应多加利用场地中的长矛和火盘伤害敌人，保证最高效率。最后当然还是要灵活利用完美模式杀敌咯！在打倒了3名小BOSS并发生了剧情后敌人便会从左右两方攻进来，这时敌方的弓箭手也会增加不少。玩家要走到城墙的两边把远处的弓箭手收拾，不然会对两旁的我方角色极为不利。最后把6名小BOSS消灭后，3名黑骑士陆续登场。不要让它们给围攻，要逐个击破，看到哪名角色没有HP就赶到他身旁支援。战斗完毕后本关也随之结束了。

4 柏兰诺平原

在进入本关之前建议玩家先把欲要选择的角色（最好是勒苟拉斯）都增加一两级弓箭等级。战斗一开始首先是要杀死30名敌兵，这个难度并不大，对自己的技术没有信心的玩家可以专挑比较弱的兽人士兵打。在杀够后，巨象兵出现，这时玩家要通过中央的道路来回两边的高台，然后使用弓箭把巨象两旁的挡箭牌打下，然后再攻击其本体。一旦让巨象兵走到画面右方的话，那么要保护的两名角色便会立刻死亡。为了能更快地消灭巨象，玩家应该熟记两条上下坡的道路位置。同时也可以利用两旁的火箭车对大象造成比较大的伤害。在击倒了第2头巨象后，敌方的飞龙便会出现袭击两名要保护的角色，玩家应以第一事件赶到初始画面的右方位置（对面高台的左方），在高台上利用弓箭射击飞龙。当飞龙受到一定程度的伤害后会暂时飞走，接着玩家的目标又转回汹涌而来的巨象。当画面右上方出现飞龙标志时再立刻赶到现场，如此循环便可以杀死飞龙（现在知道提升远程攻击技能的重要性了吧）。

3 南门



本关是最容易赚取评分的关卡，因为敌人的数量是无限的，而且场地也比较大，如果嫌某名角色的能力不足，又或者想更轻松地应付王者之道的最后一关“黑门”的话，那么便要多打几次本关。一开始玩家先要击倒城门前的巨怪，建议用远程攻击，然后发动左方的两辆投石车破坏城墙右方的碉堡，发售右方的投石车可以消耗城墙中央的巨怪HP。爬上右方城墙的楼梯，在楼梯处用远程攻击消灭巨怪，然后踢倒两个靠在右方的城梯，接着巨象兵便会出现。使用远程武器把巨象身上的挡箭牌都消除后便可以攻击其本体，但要注意上方不断射来的弓箭。击倒大象后，开启城门的机关便会启动，玩家要连续使用动作键才能打开大门，因此要确保身边的敌人都清空。只要穿过大门便可以通过此关。

佛罗多



FRODO

评价：佛罗多在正式的流程中只能在最后一关“末日裂隙”使用，所以等级也只有1级。不过由于作为对手的咕噜实力并不强，因此在这关只能靠技巧取胜。能力方面都是比较差的。

攻击力	★★★☆☆
速度	★★★☆☆
远程攻击	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
技能实用度	★★★☆☆

山姆



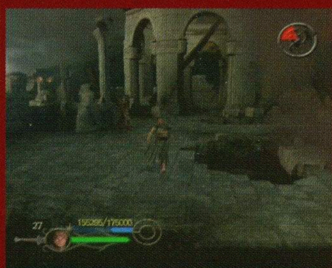
SAM

评价：由于哈比人并不适合战斗，因此挥剑的动作和发动技能时都可以看出其钝态，从而影响了攻击速度。其实哈比人路线都是比较难的关卡，因此建议第一玩的玩家先走其他两条路线。

攻击力	★★★☆☆
速度	★★★☆☆
远程攻击	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
技能实用度	★★★☆☆

哈比人之道

1 逃离奥斯吉力亚斯



哈比人身体比较矮小，行动的速度会比较快，但毕竟不是战斗种族，所以在攻击时并不十分流畅。一边杀敌一边向前进，在第一次走上楼顶时骑着飞龙的黑骑士会出现，这时画面右上方也会出现一个飞龙的标志，玩家要在飞龙计未满之前找到可以躲开黑骑士视线的地方，不然飞龙计会不断增加，一旦蓄满佛罗多便会被抓走。走上楼顶后继续往前走，在前方楼梯下可以暂时回避一下。再走上一个平台时会看到前方地面有一个大洞，走到洞的右方会有一个爬梯，下去后便可以暂时躲过第一追击。在经过第1个检查点并爬上梯子后，便要面对第2次飞龙的攻击。不要恋战，在走上斜坡并遇到3名弓箭手后先往画面方向走，这里有一个可以休息的地方，并可以把刚才追来的敌兵一举歼灭。爬下梯子，然后走上楼梯最上层把大钟推下得到新的出口，不要忘记旁边还有血瓶。走上一小斜坡后就是第3波，首先要走到画面尽头有绿色血瓶和木桶的地方回避一下，把身边的敌人消灭后继续走上下一个斜坡。这里有很多空洞限制了玩家前进的路线，而且有不少弓箭手和杂兵在守候，不想恋战的可以直接打开一条血路，然后在上坡后的小亭下稍作休息。解决了前方的几名敌兵后便继续前进。在尽头利用梯子来到地下水道，在尽头处会遇到一名小BOSS，解决它后利用右方机关打开闸门，接着便可以通过了。

2 尸罗的巢穴

一开始的敌人只有蜘蛛，但它们的防御力和攻击力都相当高，而且在每次被打倒后会立刻扑过来，如果同时遇上了两三只的话可能会陷入苦战，应当采用先格挡再攻击的保险手段。前方虽然有很多分支路，但其实整个版图并不大。除了一直往右方走可以得到增加经验值的道具外，其他几乎都是死路或通往真正道路的转折点。在看到有两根火把的放置的道路上会有很多小蜘蛛挡着，不要去碰它们，使用两旁的火把扔到中央让它们开出一条路，前方的蜘蛛网也使用相同手法烧毁。接着可以看到大量兽人聚在火堆前，只要玩家做出攻击动作便会吸引它们的注意力。利用火把扔到上方蜘蛛网烧它们或者推翻它们身旁的火盘都是减少敌人数量的明智手段，不过同时也要注意后方有两只蜘蛛会偷袭玩家。再往前走的途中也可以利用火把杀敌。在遇到一个上下的分支路线时先往上走，收拾了远处的5名弓箭手才返回往下，然后在遇到大堆敌兵时先走上右方的斜坡，在尽头把石堆推下去就可以开通一条道路。在前方依然要用火把开辟新道路，在通过了最后的检查点后便是BOSS战了。大蜘蛛的普通攻击可以用格挡防御，在格挡3下后立刻使用连续的快攻攻击，他在伤害了一定的HP后会跳上悬崖边，然后放出小蜘蛛攻击玩家，但玩家也可以借助小蜘蛛发动完美模式给予BOSS更大的伤害。这里建议玩家在杀剩最后一只小蜘蛛后用远程攻击射击远处的大蜘蛛，可以加快进程。当发现大蜘蛛有所举动时要立刻逃跑，因为它会压到玩家的身上给予比较大的伤害。如此反复地攻击，只要多注意不要被小蜘蛛围攻，那么很快就可以打倒此BOSS。

3 西力斯昂哥

在本关中，敌人会分成两个派系互相残杀，但也会无差别地攻击玩家，所以在前进的过程中要留意敌人的攻击方向。打倒一开始的小BOSS了杂兵后启动机关落下吊板，前面有很多混战的场面，玩家应该多利用地面上的陷阱减少敌人的数量。在来到一个大厅时有左右两条路选择，这时玩家的任务就变成了要打倒80名敌兵，左方的路只有很少的敌兵，但要绕远一点，推荐行走；右方的路虽然快，但途中敌兵十分多，适合操作比较纯熟的玩家。到达了圆形大厅后先不要理会下方的大量敌兵，走上楼梯在尽头处割断吊灯的绳子可以一下子全灭底下的敌人。接着打翻楼梯中央门外的火盘也可以一口气打倒多名敌兵。接着从原来两条分支路线的大厅往右走，放下吊板，到达楼顶后其中一个派系会逃跑，利用右上方的投石车破坏塔楼，让底下防守的敌兵疏散，接着进入塔里便会发生一长BOSS战。其实并不难，首先玩家要利用两旁的长矛破坏BOSS手中的盾，然后再给他一根长矛让他昏迷，这时就可以使用强力的技能伤害他。接着他又会拿起盾牌，只要重复以上动作就可以取胜。

4 末日裂隙

虽然是游戏的最后一战，但本关只可以选择佛罗多，而且他的等级只有1级。幸好对手也只有咕噜一人，它并不会什么强力的攻击，而玩家普通的攻击也不能对它造成伤害。打法就是把咕噜引诱到靠近悬崖的地方，然后当它做出发飚动作时用剑去砍它让它会失去平衡，这时玩家使用“〇键”把它推出去，接着它便会翻倒在悬崖边，两手抓着地面。玩家在其上方使用R2键的话，那么便能对它造成伤害。咕噜的血越少，它的攻击就会越快。当它拍打胸口时玩家要立刻跑动，因为他会跳过来给予玩家比较大的伤害，但也可以利用这点引诱它到悬崖旁。有时候会掉下一些石块，其中还有些会留下血瓶，可以用其补给。山姆会在一旁援助，但没有太大的实际意义。

两作的秘密

《双塔》中，当任意一名角色的等级到达了10级后，玩家便可以使用这名角色进入隐藏的关卡“殴散克塔”。在里面玩家要挑战20层塔，每一层都有新的怪物攻击玩家，只要把当层的所有怪物都消灭便可以进入下一层塔，并回复少量的HP和5个飞行道具。在使用任意一名角色通过了这个塔后，那么隐藏角色埃西铎便会出现，玩家可以使用他挑战以往所有的关卡，而且他的能力已经全部升满，无需玩家培养。另外，在通关一遍后，玩家就可以选择任意角色挑战以往的关卡，增加能力。而在《国王归来》通关后除了可以使用作弊密码外，还会增加3名新角色和无限挑战的关卡，大家不要错过哦！

文 阿修罗

凯恩的遗产 挑战	EIDOS/Crystal Dynamics	A·AVG
PS2 Legacy of Kain Defiance	2003年11月11日	美版
1人	170KB以上	49.99美元
只对应DS2手柄		推荐玩家年龄：18岁以上

凯恩的遗产 挑战

如果去年的《古墓丽影 暗黑天使》没能让你满意，或许你应该试一下这款《凯恩的遗产 挑战》。原因之一：两者的游戏类型相同，但是《挑战》在很多方面都显得更加出色一些。原因之二：今后的《古墓丽影》会由"《凯恩的遗产》系列"的开发商Crystal Dynamics来制作，有必要事先体验一下该小组的制作风格。好了，空间有限，下面就让我们开始本作的攻略吧！

警告：本游戏含有出血、暴力等过激镜头

在开始游戏前，先让阿修罗告诉大家一些本游戏的秘技。至于是否要使用这些秘技玩家可以自由决定，不过实际上即使在一周目时使用它们对于游戏性也不会有太大的损害，相反能够让游戏进行得更加愉快。

在游戏中按Start键进入暂停菜单，输入以下指令就能够获得特殊的效果。注意，指令中的方向必须用十字键输入，模拟摇杆的方向无效。

指令	效果
R2 ↓ L2R1 ← L2 ↓ L1 △	获得所有的奖励要素
R1 ↓ R2L1 → R2 △ ↓ L1	获得所有的剧情回放片断
←→←→ R1L1 ○△↓	将HP恢复至最大值
→↓↑↓↓ R1 △○↓	获得所有的必杀技
←←↑↑ L1R2 ○↓△	将所有能力升至最大值
↓↓↑← R1R2 ↓△○	剑气值无限
↑↓→↓ R1R2 ↓△L1	无敌
L1 ↓ R2 → R2 ↑△L1 ↓	不显示字幕
↑↓↑↓ R1R2 ↓○△	将主角变成二头身Q版造型
↑↓←→ R2L2 △↓○	将Kain的剑变成水管
L1 ↓ L1 ↑ R1L2L1 ↓△	不显示场景和人物贴图

小说攻略

统治一个腐败而堕落的帝国，还是再赌一次向已经注定的命运发起挑战？当一个王者必须作出这样的选择时，他究竟会如何做呢？

诺斯高斯的吸血鬼之王曾经做出过两次足以改变世界和他自己命运的选择。第一次，当神秘之轮（Circle of Nine，本刊以前译作"九贤盟"，现根据日文版的官方译法进行更正）中调和之柱之守护者（同上，本刊原译作"平衡卫者"）阿莉艾尔让作为其继承人而诞生的凯恩牺牲自己以换取诺斯高斯的净化时，凯恩拒绝了。他选择了成为诺斯高斯之王。第二次，当他意识到历史的背后存在着某种强大的力量时，他决定抛弃自己的帝国，让自己的命运不再受人摆布。为此，他不惜将自己最得力的干将之一——Raziel抛入了诺斯高斯最深的湖底……

然而，谁又能真正做出属于自己的选择呢？即使是凯恩的决定也没有能够改变历史，他依然是在按照别人一点点地按照命运的机器事先算好的步骤行动。虽然凯恩想改变自己的命运，虽然他拥有强大的力量，但是他知道自己还缺少一样东西——自由意志！他知道谁有自由的意志——他曾经最得力的干将之一，也是曾经被他抛弃的人，后来则变成了他的宿命对手，噬魂者Raziel。但是，Raziel却在凯恩的面前被噬魂剑反噬，失去了维持其在物质界的形态的力量，重新回到了凯恩力所不能及的精神界。

在那之后，为了找出Raziel的下落，凯恩带着留在物质界的噬魂剑的实体——噬血剑——前往诺斯高斯各地展开了调查，然而却根本没有任何线索。这个时候，凯恩想到了一个人——莫比乌斯，时间之柱之守护者。这个老狐狸对于时间的了解要比诺斯高斯上的任何一个人都要深刻，于是凯恩决定去向他"请教"一些问题。

太阳已经落到西方的地平线下，巨大的月轮已经挂上了天幕，神秘的夜晚即将开始。夜晚总会发生一些让人意想不到的事情。就像现在，一大群蝙蝠排着整齐的队伍飞到了一座房子的屋顶上。而蝙蝠聚集之处，逐渐现出了一个身影——背着噬血剑的凯恩。为了寻找莫比乌斯，凯恩又回到了炽天使军团的要塞。人们总是相信，没有任何人能够闯进这座戒备森严的要塞。

没有任何"人"可以——但是凯恩却不是"人"，他是吸血鬼，而且是吸血鬼之王——所以他就可以！化身成雾气的凯恩轻松地穿越了要塞的栅栏门，来到了一个僧兵的背后，接下来的动作就是捂嘴、扭断脖子、吸血。虽然凯恩完全没有必要这么谨慎，但是在见到莫比乌斯之前他并不想引起太多骚动。因为莫比乌斯这个老狐狸不光知道如何操纵时间，还知道如何把普通的人类当作他的爪牙来使用，而凯恩想要做的只是尽快找到莫比乌斯而已。



对面房子的走廊里又走过两个僧兵，他们在讨论关于猎杀吸血鬼的事情。按照历史来说，凯恩要在近450年后的未来才会诞生，所以这个时代的吸血鬼跟他并没有什么太大的关系。而且为了其他目的而来到这里的凯恩也不愿把时间浪费在屠杀杂鱼上，所以他决定从下面没有太多警卫的小道开始行动。可能因为是距离要塞的中心地带还有一段距离的缘故，这条小道的确显得比较冷清。凯恩大大咧咧地背着噬血剑往前走。（左摇杆控制凯恩移动）偶尔遇到一个两杂鱼，在他们来得及呼叫援兵之前就已经被凯恩送回了老家。（按住L1键进入战斗模式，□和△分别为轻攻击和重攻击）

没走几步，小路就到了尽头。凯恩只得跳上一边的平台。（×键为跳跃，在空中按住×键为滑翔）转了几个弯后，凯恩进入了一间屋内。但是房间里的门却是锁着的。爬上大门旁的墙壁，化成雾气来到房间的另外一边后，凯恩发现这里原来是一间拷问室。从墙上跳下后，凯恩注意到一旁铐着的一个少女正惊恐地看着自己。的确，凯恩的相貌无论是什么人看到都会倒抽一口凉气。对于普通人来说，吸血鬼所造成的恐惧远远要大于拷问所带来的痛苦。看到这个吓晕过去的少女，凯恩突然觉得自己的喉咙有点干燥了。吸血鬼就是这样，时不时地就需要一些新鲜的血液在滋润自己。不杀生就无法活下去，在弱肉强食的诺斯高斯这其实应该也不算什么太过份的需求吧……凯恩对准少女的颈动脉张开嘴，露出一对锐利的牙齿，准确地刺了进去。少女的鲜血和生命的力量逐渐通过喉咙进入了凯恩的身体中。当感觉到少女的心跳开始减弱，即将彻底失去生机时，凯恩离开了她的颈子，满足地擦了擦嘴边残留的血迹。拷问室里还有不少囚徒，看来他可以好好饱餐一顿了。

可惜拷问室里面也是一条死路，有点不耐烦的凯恩拿起噬血剑打碎了一堵墙壁，走到了屋外。这时候，一旁吊桥上的一个弓兵注意到了这边。然而，在他清楚地意识到发生了些什么之前，就被凯恩用意念力捏住了脖子，然后就飞到了一边墙上的

尖刺上丧了命。除掉了弓兵，凯恩发现面前有条排水渠。对于吸血鬼来说，水就像酸一样可怕，能够把他们烧到体无完肤。于是凯恩爬上一边的高台，滑翔到了对面。没走多远，凯恩就看到了一扇被神圣记号封印住的大门。直觉告诉他，从这扇门过去很快就可以找到莫比乌斯——但是前提无疑是先找到解除封印的办法。



转过一个小弯，凯恩来到了一个小广场里。这个时候前后的铁门突然都关上了！而一旁的墙头上还出现了几个弓兵。凯恩突然觉得很好笑，人类已为自己有了弓箭就可以从远处来杀伤吸血鬼，但是他们却不知道高级的吸血鬼能够使用更加强力的意念力。对着那几个弓兵，凯恩双手左右开弓，不断发射意念波。(进入战斗模式后按○键）有一个弓兵被无形的强大力量向后吹飞了开去，落下了要塞外的无底深渊中；另外几个则被意念力拖进了广场里，变成了凯恩的食粮。

消灭到这几个弓兵后，凯恩变成雾气穿过前方的铁栅栏门，又来到了一个小庭院，这里也有一些被封印的大门。踢开一扇没有上锁的大门后，凯恩穿越了一个没有机关暗格的走廊，来到了要塞的礼拜大厅。但是随后来路就被一道十分牢固的铁门封死了，即使是凯恩也拿它丝毫没有办法。大厅里空无一人，但是在最里面却放着一个让凯恩眼前一亮的东西——一个纹章。这个纹章是古代吸血鬼们在设立神秘之轮时制造的调和之纹章，能够增强噬血剑的力量。正在凯恩怀疑为什么莫比乌斯会把这么重要的东西放在守卫如此薄弱的地方时，一群僧兵冲了进来。这应该是莫比乌斯的安排，可是他明显低估了凯恩的力量，也低估了得到了调和纹章的噬血剑的力量。在拿一个僧兵血祭之后（敌人昏厥状态时近身输入△），凯恩释放出噬血剑的力量（剑气槽蓄满后按住□蓄力，然后松开），一下子就解决了这群杂鱼。

增强了力量的噬血剑现在可以破坏掉先前的那种封印了，但是机关重重的炽天使要塞里依然有很多特殊的机关。在找到解开其他的机关的方法之前，凯恩已经发现了自己通过另外一条路——一座吊桥——回到了之前那个被封印的大门前。突破封印后，大门后面的路盘旋向地下伸展开去，看来莫比乌斯肯定在地下某处策划着他的阴谋。

果不其然，在穿过一段积水的通道后，凯恩在一个房间中看到了莫比乌斯。当时他正对着一个刻有奇怪纹章的石碑说话。就在凯恩抽出噬血剑，准备从背后给他来一下时，莫比乌斯好像早就发现了凯恩的行踪一样指出了凯恩的到来。凯恩本打算制服这个曾经被自己杀死的老狐狸，但是莫比乌斯手中的法杖却突然发挥出了奇特的功效——凯恩瞬间失去了力量，倒地不起。莫比乌斯对于凯恩的来意十分清楚，他也清楚地知道Raziel的去向。因为这一切都是太古神干的好事，作为其下仆，莫比乌斯自然知道得一清二楚，就连他的法杖也是太古神赐给他专门用来对付凯恩的。趁凯恩无力攻击时，莫比乌斯开始了他的说教——当然，这些都是太古神指使他做的。他告诉凯恩，把Raziel带进凯恩自己改变命运的游戏来是一个重大的错误，因为凯恩误解了他所看到的预言的意思，也没有意识到Raziel的真实本性。他"好心"地劝告凯恩在继续错下去之前应该听从他"明智"的建议。在把噬血剑还给凯恩之后，莫比乌斯离开了房间。很快，法杖的效力就消失了。但是一群来自黑暗的怪物却突然出现在凯恩面前，显然这是莫比乌斯派出来阻挡凯恩的追击的。但是凯恩岂是如此脆弱的家伙！他不仅瞬间搞定了这群怪物，还下定了决心：下次找到莫比乌斯的时候一定要让他好好尝尝被羞辱的滋味！

让我们说回到Raziel吧！自从之前在炽天使要塞被噬魂剑反噬之后，Raziel失去了大部分力量，重新回到了精神界。在这个世界里，太古神的力量超越了一切。它又一次把Raziel拉回了自己的身边。对于违背了自己意志的Raziel，太古神决定略施惩罚：它不让Raziel吞噬死灵，这样Raziel就无法恢复力量，还会受到饥饿的折磨。但是Raziel并没有屈服，他决定选择自己的命运，不再替太古神充当获取灵魂的猎人。就这样，两人之间的抗争在地下世界一直持续了500年。

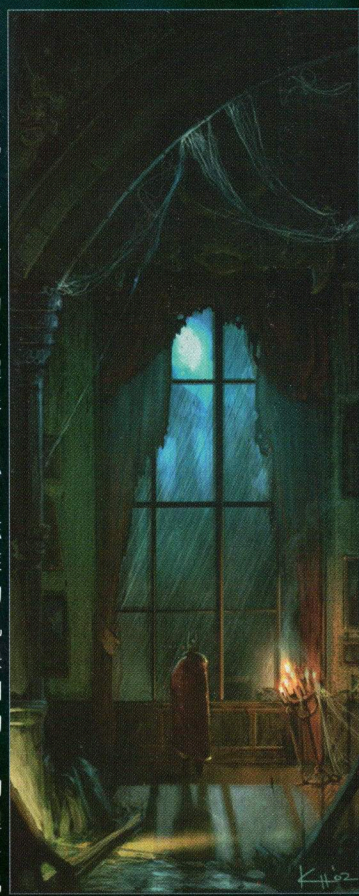
这一天，太古神又开始了它的说教。它说出了Raziel内心一直害怕的一件事：如果他回到物质界，那么他注定会和噬血剑合为一体，届时噬血剑会变成噬魂剑，而Raziel则会变成被禁锢在噬魂剑中的灵魂。太古神说出几百年来Raziel不肯屈服的原因不是因为他拥有自由的意志，只是因为他害怕自己的命运而已。然而，太古神告诉Raziel，虽然命中注定他会被噬血剑吸入剑中，但是命中也注定了他会重新回到地下世界，由太古神变成噬魂者。Raziel总算决定不再逃避命运了，他选择了向太古神投降。

太古神见自己的目的达成了，就很"慷慨"地让Raziel自由地吞噬死灵——当然，被Raziel吞噬的死灵同样会让太古神自己感到满足。开始履行搜魂使者的职责的Raziel沿着太古神为他开放的道路前进。在这个扭曲的精神界中，无数死灵在逡巡、哀号。Raziel所要做的就是将它们吞进自己的体内（按住R1）——这正是太古神所希望的。不过太古神明显低估了自由意志的力量，它并不知道，Raziel之所以会"屈服"只是为了能够有机会吞噬更多的死灵以重新取回力量，同时伺机摆脱太古神的控制。在太古神颐指气使地命令Raziel为自己做事的过程中，Raziel终于找到一个机会！虽然太古神发现了Raziel的目的，并且用致命的毒雾和触手来阻挠Raziel的前进，最后Raziel还是成功地逃了出去。这样的结果显然不是太古神所期望的，为此它关闭了让Raziel自由切换至物质界的通道。所以，Raziel当前首先要做的就是找到离开精神界的办法。

身处精神界的Raziel虽然会受到地板和墙壁的限制，但是有很多物体对他来说都如同空气一般，比如水，比如开启机关所必需的道具。因此Raziel不得不借助残垣断壁一路离开这个废墟。虽然离开了地下世界，但是Raziel依然处于精神界中。他发现自己身处一个墓地之中。这里除了有无数死灵外，还有很多太古神的爪牙，以及来自黑暗的怪物。看来他必须经过一番仔细的搜索才能够找到出路了……

花开两朵，各表一枝。当莫比乌斯用法杖的力量戏弄了凯恩之后，凯恩在那个房间找到了一个鹰形纹章。他想起了之前在炽天使要塞的某个房间里遇到过需要类似形状的钥匙才能打开的大门。走出莫比乌斯离开的门，凯恩发现那里居然是条死路。无奈之下他只好一路破坏墙壁给自己制造道路。没用多久他就回到了最初的那间拷问室。原来被凯恩破坏的墙壁现在已经被碎石封死了，不过幸好上方的铁门已经开启了。从那里，凯恩来到了树立着马莱克雕像的小院子。雕像的左右手明显缺少了什么装饰，而院子边上有两扇门分别被剑形和盾形的结界封印着，看来凯恩在找到莫比乌斯前必须先还原雕像的装饰品才行。

因为之前凯恩的行动已经引起了炽天使的僧兵们的警觉，所以现在要塞中的警卫开始增多了。凯恩一路杀将过去，居然来到之前取得调和纹章的大厅的二楼。利用超级跳跃来到另外一边后，凯恩发现了一件同样陈放有马莱克雕像的房间。在凯恩把一块石头拉到地板上的凹穴里后，马莱克的雕像那里启动了一个机关，另



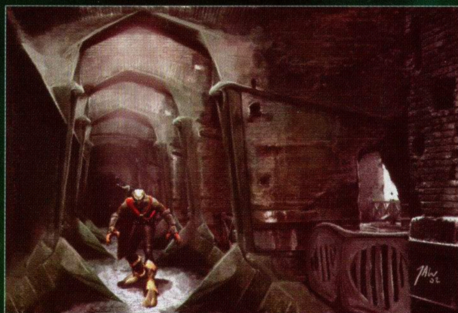
外一个手持盾牌的雕像出现了。当凯恩把这个盾牌放回到小院子的雕像上后，盾形的结界果然被解除了。沿着结界后的门来到二楼，一路前进，等待凯恩的自然是剑形纹章。这样另外那个结界也被破解了。凯恩就这样轻松地来到了莫比乌斯所在的塔楼脚下。不过要想进入塔楼还得费一番工夫。

跳过吊桥，凯恩打碎了控制吊桥的两个机关。吊桥在下落时顺便把楼下的门也砸坏了。在那里开恩找到了一个剑形的钥匙。返回吊桥的另外一边，凯恩用剑形钥匙开启了一扇秘门。在门后的小屋里，他找到了调和纹章的一块碎片。当他把碎片和纹章组合在一起时，噬血剑和他自己的意念力都得到了增强，现在他甚至可以用意念波来点燃烛台了。将来时路口的两个烛台点燃后，被封闭的秘门重新开启了，凯恩又回到了塔楼的正下方。在那个圆形的大厅里，他用意念波点燃了两根柱子上的烛台。这时，沿着大厅的墙壁出现了一些浮游石板，形成了一道向上的阶梯。正是通过这道阶梯，凯恩总算来到了莫比乌斯所在的房间。

莫比乌斯依然摆出一副很高的姿态，似乎自己什么都知道。他告诉凯恩，如果凯恩能够找到另外3块调和纹章的碎片，他会变得更加强大。而且他依然坚持凯恩企图借助Raziel的自由意志实现古代吸血鬼预言的做法是错误的。不过这一次凯恩早有防备，事先打飞了莫比乌斯的法杖，所以他再也没有必要继续听从老狐狸的说教了。不知道是凯恩的威胁起了作用，还是太古神命令莫比乌斯这样做，在他利用法术逃离之前，莫比乌斯告诉凯恩前往圣柱西边的地方。他说，在那里凯恩会找到一些记载在石头上的古代留言，那些留言会让凯恩明白一些关于Raziel的事情。

莫比乌斯逃走了，凯恩现在能够做的也只有按照老狐狸的提示去寻找那些留言。不管那些留言究竟有什么含意，凯恩觉得或许自己想要的答案真的就在那里。于是他再度变身成蝙蝠，飞向了远处静静矗立在地平线上的圣柱……

凯恩在寻找找到Raziel的方法，而Raziel则在寻找离开精神界的道路。他在墓地中仔细地搜索了一遍，在一个地下室中，他发现了一些奇怪的东



西。一个破碎的棺材中飘出了一种神秘的气息，当Raziel靠近它时就会感觉到一种强大的吸引力。这种吸力最终把Raziel的全部灵魂都吸进了棺材中的腐尸当中！虽然Raziel对这种形式不太满意，但是不可置疑的是，他已经找到了脱离精神界的方法了！为了寻找并且改变自己的命运，Raziel决定暂时忍受一下这具破败的躯体！

重新回到物质界的Raziel必须再一次搜索这个墓地，毕竟在精神界中探索会让他漏掉很多东西。无意中，他听到了一些吸血鬼猎人的对话——他们正在谈论闹鬼的圣柱。Raziel想起了凯恩前任的调和守护者阿莉艾尔，这个时候她已经死了将近30年，而她的鬼魂正在圣柱那里等待她的继承人凯恩——这个时候应该已经被变成吸血鬼的凯恩牺牲自己以换回诺斯高斯的净化之日。吸血鬼猎人们所说的鬼魂无疑就是阿莉艾尔。在解决了被自己非人非吸血鬼的外貌吓得半死的吸血鬼猎人后，Raziel意识到自己被困在地下已经有500年之久了。于是他决定去找阿莉艾尔以寻找自己所要的答案。不过在那之前，他必须让自己的灵体剑重新获得光明与黑暗的力量，这样他才能打开通向圣柱的大门。

幸好这座墓地中就有两座古代吸血鬼的建筑物，正好分别对应光明与黑暗的元素之力。但是其入口对于Raziel却太高了。无奈之中，Raziel想到了自己从地下世界逃出来的那间积水的房子——原本在精神界如同空气一般的水现在对于Raziel来说具备了实际的意义：他可以通过潜水前往以前无法到达的地方了。然而，就在Raziel重新踏入那座房子时，一群神秘的人物出现了。他们长得和普通的吸血鬼猎人没有什么区别，但是却能够如同幽灵一样穿越墙壁。更令人吃惊的是，他们居然知道Raziel的名字，并且将他叫作"堕落的英雄"和"叛徒"。虽然不明白到底发生了什么，Raziel却大致猜到了是有什么别的东西附身在这些吸血鬼猎人的身上……突破了神秘人物的包围之后，Raziel潜水找到了开启机关的盾形钥匙，发现了新的道路。通过在精神和物质界之间的切换，这条道路让他来到了墓地的高处。



从那里，他进入了一个古代吸血鬼的密室中。在消灭了突然出现的暗黑怪物后，密室中的时空门开动了。直觉告诉Raziel，这道神秘之门将他送到一个古代吸血鬼们居住的地方。在这里，他找到了一些壁画。壁画描述了古代吸血鬼们和他们的宿敌之间的大战。最后，吸血鬼们取得了胜利。他们把敌人赶出了诺斯高斯的世界，并且建造了圣柱作为封印。一些古代吸血鬼担任了圣柱的守护者，每个守护者都会拥有其守护的圣柱所代表的力量。在这些守护者中，调和之柱的守护者是最重要的！壁画中不断出现的噬魂剑引起了Raziel的注意。很明显，这把吸血鬼的圣剑是只有吸血鬼的救世主才能够佩戴的，这把剑也是专门为他而铸造出来的。Raziel拥有噬魂剑的灵体，这意味着他就是救世主；可是噬魂剑会反噬Raziel——这一点正是Raziel所无法理解的！在这个神殿里，Raziel找到了一个熔炉，它是专门用来为噬魂剑提升能力的，即使这把剑只拥有灵体也一样。Raziel将灵体剑放入熔炉中，结果如同预料般地获得了黑暗元素的力量。这下Raziel就能够打开通向墓地另外一个神殿的道路了。熄灭熔炉附近的两盏灯后，时空门再次开启，Raziel重新回到了密室中。但是出口的机关却让他无法离开这里。利用一旁的魔花蕾将暗黑剑的魔力蓄满后，Raziel释放出暗黑剑的力量（按住□键蓄力以后松开），利用隐身通过了机关。

出了密室，Raziel回到地面，用暗黑剑打开了另外一条出路。没想到这条路的尽头居然是凯恩作为人类时被杀死后的陵墓。在那里，Raziel找到了凯恩的家徽，并且用它开启了一道大门。借助石柱，Raziel终于成功地进入了通向光明元素神殿的传送间。破坏掉传送间的天花板，把宝珠放在房间中央的底座上后，传送门终于可以使用了。于是Raziel来到了光明元素神殿。在这里，同样有讲述古代吸血鬼历史的壁画：战败的宿敌对古代吸血鬼下了恶毒的诅咒，让原本高贵的他们开始产生对于鲜血的渴望，变成了现在所说的"吸血鬼"。这种变化让很多古代吸血鬼变得疯狂，他们开始不断自我毁灭，从而导致了整个种族的衰落。通过熔炉让灵体剑获得光明的元素之力后，Raziel又击败了一个古代吸血鬼的守护石像，并且点亮了两盏暗黑灯，这下时空门才又变得可以重新使用了。

回到墓地后，Raziel迫不及待地来到了最后的大门前。当他用光明和黑暗的力量分别搞定两种对应属性的魔法灯以后，大门总算开启了。于是，Raziel开始向圣柱前进了……

500年前，凯恩也在朝着圣柱前进。他曾经拒绝牺牲自己而导致圣柱的崩坏以及诺斯高斯的腐败，他曾经在圣柱下建立了自己的吸血鬼帝国，他曾经两次在圣柱下和Raziel交锋。现在他要再一次亲眼目睹尚没有崩坏的圣柱，甚至是在身为人类的他还没出生的时代之前，其心情依然十分复杂。凯恩一直都认为，只要自己和Raziel能够改变命运，总有一天他还能够看见圣柱的复兴，诺斯高斯也会重新得道净化。不过那之前他必须找到莫比乌斯所说的"留言"！

按照莫比乌斯的提示，凯恩往圣柱的西边搜索过去。但是他的道路却在一个悬崖边上中断了。那里有的只是一个需要调和纹章的另外一个碎片才能

开启的机关和一个石盘。凯恩带着石盘回到刚才落脚的地方，将石盘放在地上的机关处，升起了一个石柱。用意念波点燃门旁的两个烛台，再将石柱转了转方向，原本关闭的石门终于打开了。从那里，凯恩来到一处废墟前。用意念波破坏了一处雕像、开启了一个机关后，凯恩终于找到了第二块纹章碎片。这块碎片让噬血剑拥有了空间的力量。当凯恩重新回到悬崖边，将碎片嵌入机关中后，机关所在的石碑碎掉了。随着迷雾的散曲，远处的风雪中逐渐显露出了一座巨大的建筑物。那里是古代吸血鬼们废弃的大本营，莫比乌斯所说的“留言”一定就在那里。虽然莫比乌斯没有说谎，但是凯恩却依然没办法弄清楚老狐狸的真正目的。所以他现在所能做的就只有沿着已经确定的道路继续前进……

Raziel终于来到了圣柱的附近。在吸血鬼猎人的营地那里，他亲眼目睹了一个猎人被之前那种神秘的人物附体。这也再一次证明了那些神秘人物的目标就是他。通向圣柱的道路被石门封住了，看到门旁的烛台，Raziel觉得自己得先获得火元素的力量才有可能通过这道大门。爬上一旁的墙壁，再反向跳到山崖的小道上，Raziel找到了通向火之元素神殿的传送间。来到传送间的上层转动机关，下方的障碍物会改变位置。将活动烛台推倒喷火口以后用意念波击打上方的开关，点燃烛台，最后将烛台拉到房间的中央。传送门终于可以启动了。

同样，在火元素的神殿里也有壁画。这里的壁画讲述了吸血鬼的圣剑——噬魂剑的铸造过程。Raziel认出了铸剑人——最后的吸血鬼沃雷德。他知道，在现在他所处的时代里，沃雷德依然活在世上。只要他能够赶在沃雷德被莫比乌斯的爪牙们杀死前找到沃雷德，或许他就能够搞清楚，为什么噬魂剑命中注定会变成他的永久牢狱……在这里，Raziel从壁画上知道了更多的事：古代吸血鬼们受到的诅咒不仅使他们变成了嗜血的怪物，也让他们失去了繁衍后代的



能力。为此，他们开始举行仪式将普通的人类转变成吸血鬼。而沃雷德恰好就是第一个被变成吸血鬼的人类，主持这次仪式的也正是Raziel所认识的最后的古代吸血鬼——雅诺斯·奥德隆。

这个神殿中虽然也有熔炉，但是却没有被激活，无法实现锻造噬魂剑的功能。为此，Raziel不得不好好调查一下整个神殿。他进入精神界，在一楼的两个房间中遇到了最早担任圣柱守护者的古代吸血鬼的幽灵。在击败了冲突和自然之守护者的幽灵后，熔炉恢复了功能。Raziel重新回到物质界接受了噬魂剑的锻造，获得了火元素的力量。在点燃了分散在神殿各处的4个火炉后，时空门再度开启，Raziel重新返回了传送之间。利用火焰剑开启大门后，Raziel终于在圣柱下见到了阿莉艾尔的幽灵。

虽然已经变成了幽灵，但阿莉艾尔依然是原神秘之轮的9个圣柱守护者中惟一一个没有被黑暗力量污染的人。她总是徘徊在圣柱周围，吓走那些企图接近这里的恶人，只让她的继承人凯恩一个人来到这里。Raziel对于阿莉艾尔的命运了解地一清二楚，但是很明显阿莉艾尔却并不认识这个长得十分“特别”的人。这种特别的长相让身为前神秘之轮核心人物的阿莉艾尔想起了自古以来传说的诺斯高斯的宿敌——希汀人。而希汀人也正是附身在吸血鬼猎人们以及其他人身上让整个诺斯高斯开始不断腐败的那些神秘人物。在阿莉艾尔看来，只要凯恩能够牺牲自己让圣柱重现光芒，被希汀人侵蚀的诺斯高斯大陆就会重新得到净化！

Raziel利用历史的真相来刺激阿莉艾尔，这样她才会愿意说出沃雷德的所在地好打发他这个瘟神。按照阿莉艾尔的提示，Raziel打算前往沃雷德的避难所所在的黑林子，但是通向那里的道路对于他来说却太高了。路尽头的机关提醒了Raziel：如果他得到了气元素的力量，他就可以飞跃到前往黑林子的路上去。于是Raziel拿起一旁的青铜盘开始寻找通向空气元素神殿的道路。用青铜盘打开圣柱后面的铁门，Raziel来到500年前凯恩发现吸血鬼大本营的悬崖边。凭借自己轻快的身体，Raziel从高处滑翔到了通向空气元素神殿的传送间。在这里，他先挪动了一下左边的巨石，然后击打机关固定住巨石的位置；接着又挪动了右边的巨石。这下时空门前面的喷气孔的气流就开始变大了。借助这气流，Raziel前往了传送间的高处，把那里的空心石放回了房间中央的台座上。当最后他将左右两边巨石移回原处后，时空门启动了！

这个神殿的壁画有一部分已经被破坏了，它描述的是吸血鬼的救世主和他的宿敌战斗的景象。从画上来看，手持噬魂剑的无疑是凯恩，而他的对手的形象却无法分辨，惟一知道的就是那个人手持能够发出火焰的宝剑。Raziel再次感到疑惑，分别拥有噬魂剑的灵体和实体的自己以及凯恩，究竟谁才是古代吸血鬼预言中的救世主呢？如果能够解答这个问题，或许Raziel就能够指导自己的命运了。和火元素神殿的情形一样，Raziel不得不击败守卫在这里的精神和空间之守护者，这样锻造熔炉才能够重新发挥功效。有了空气剑，Raziel可以借助喷气孔前往高处。然后他利用之前得到的各种元素之力重新启动了时空门，返回了圣柱。终于，他可以前往沃雷德的避难所了。但是在那里真的有他想要的答案吗？

凯恩也在寻找答案，他想知道Raziel究竟在哪里。少了Raziel，他就无法实现古代吸血鬼们的预言，历史就将永远无法改变。当凯恩来到吸血鬼大本营后，他就开始了仔细的搜索。他要找Raziel并不仅仅是为了改变两个人的命运而已，莫比乌斯显然没有想到，曾经让诺斯高斯陷入腐败的凯恩现在已经开始意识到他自己作为调和之守护者的继承人所应该履行的职责了。为此，他也必须找到作为调和之守护者的真正使命中隐含的秘密……



在一扇被调和之纹章封印住的大门前，凯恩发现了莫比乌斯想要他看的“留言”——那是一幅古代吸血鬼留下来的关于救世主的预言的壁画。这幅壁画说明了一件事，在吸血鬼和希汀人的决战中会有两个伟大的战士。一个将成为诺斯高斯的救世主，而另外一个则会毁灭这个世界。画中的吸血鬼英雄手持噬魂剑，这就是专门为了决战而铸造的圣剑——而希汀人的英雄则挥舞着发出火焰的宝剑。决战的结果在预言中已经很明确地表示出来了：在决战中失败的，是吸血鬼的英雄！预言的确如此，但是凯恩总是相信只要拥有自由的意志，他和Raziel就可以跳出循环的命运之轮，开拓出新的出路。他知道，自己真正的答案就藏在那被封印的大门后。但是，为此他必须重新修复自己的调和纹章才行！

在附近找到了叫作“生命之轮”的钥匙后，凯恩打开了通向吸血鬼为提升噬魂剑能力而建造的元素神殿的道路。准确来说，现在凯恩手中的噬血剑的确是噬魂剑的实体，但是它并不具备噬魂剑的力量，因此也无法利用这些荒废的神殿来提升威力。经过光明和火焰的元素神殿，凯恩最后来到了水之神殿。在这里他找到了两个象形文字的石板。把石板安放在密室的机关上以后，大门打开了，里面就陈放着第3块调和纹章的碎片。首先用意念波点燃远处的烛台，让积水排干。然后用意念力击打机关弹出平台。这样凯恩终于得到了碎片，噬血剑也因此获得了闪电之力。之后，凯恩沿原路返回，一路上击倒了很多守卫石像。最后，在吸血鬼大本营里，用第3块碎片开启了新的道路。相信在那里，他会找到最后的纹章碎片……

在经过一番搜索后，Raziel也成功抵达了沃雷多的避难所——一座充满了机关的别墅。这里十分冷清，冷清到Raziel不得不开始怀疑自己已经来迟了，怀疑沃雷德是否已经被莫比乌斯的爪牙们干掉了。就在Raziel打算闯进别墅时，庭院中用于守卫的两座石像开始向他发起进攻。费了一番劲击倒他们后，二楼的墙壁坍塌了，玻璃也被震碎了。于是Raziel切换至精神界，从那里进入了别墅内部。回到物质界后，Raziel惊讶地发现，占据了这座别墅的不是莫比乌斯的爪牙，而是被希汀人附体的尸体们！来到别墅的二楼，用意念波击打开关后出现两个烛台。用火焰剑的必杀技同时点亮它们后，一道门开启了。

门后是一间奇怪的房间。房间的正中央有一个小水池，二楼有3个滴水檐不断向下喷水。用空气剑来到二楼，Raziel发现3个滴水檐后面各有一幅壁画，画的都是吸血鬼的英雄击败希汀人的情节。

Raziel首先用火焰剑打开二楼一边的大门，从精神界中穿越栅栏门前进。在一道很特别的大门前，Raziel回到了物质界。沃雷德应该就在大门的那一边。但是很明显，目前他还无法通过大门。从大门处往回走，跳上水池旁的石柱。用意念波打坏别墅的玻璃，进入二楼。在一个壁炉前，用火焰剑同时点燃两边的烛台，壁炉的炉火就会熄灭。破坏炉壁，从精神界穿越栅栏门。利用石柱达到二楼的另外一边，回到物质界开门继续前进。最后来到了一个大厅里。四处搜索，会发现这间大厅里有6盏灯。利用光明剑将其全部点亮，房间里的雕像手中会出现长枪"饮血"。带着饮血枪回到二楼的壁画房间，将饮血插入左边的滴水檐中。那滴水檐立刻停止了喷水，到开始不断往下放的容器中留下鲜红的血液！这个时候这个滴水檐后面的壁画出现了裂痕。再次用火焰剑打开大门，破坏掉这条道路里的壁画，会来到一个下水道里。用意念波击打对岸的机关，水池中会升起3根大铁柱。在铁柱重新沉入水中前，借助它们抵达对岸，这样就拿到了沃雷德的纹章中的一个部分。

然后再从二楼壁画房间出发，用空气剑打开另外一扇门，来到一个积水的大屋里。进入精神界，从水底的栅栏门那里来到另外一间房间里。上岸，回到物质界。从这里可以前往别墅右方的塔楼里。打破塔楼的玻璃窗来到庭院中，利用物质界和精神界变化时环境的扭曲变形前往另外一个塔楼。沿路一直前进，最后会来到一个大厅中。利用暗黑剑的隐身躲过大厅里的监视机关，熄灭藏在这间屋中各处的6盏灯，房间中的吸血鬼英雄雕像手中出现了一把长枪——"偷心"。和之前一样，将偷心枪刺入右边的滴水檐中，其背后的壁画也裂开了！再度回到空气剑开启的道路中，在塔楼下方破坏壁画后会进入一个密室。按照壁画上的提示将4根石柱转到正确的位置，房间当中会升起一个铁柱。从这



里可以得到另外一半的沃雷德纹章。原路返回，在积水房间中利用两个纹章碎片开启了密门，进入另外一个密室中。在房间中央使用火焰剑的必杀技就可以点燃全部灯台，这个时候第3把长枪"夺魄"就出现了。消灭掉随后出现的石像，拿到夺魄，再回到壁画房间如前法炮制。最后的机关终于被开启了。

房间一楼的水池发生了异变，变成了一道时空门。Raziel从这里来到了水之元素神殿。终于，从这里的壁画上，Raziel发现了古代吸血鬼预言的真相：希汀人和吸血鬼的战士所进行的最后的战斗！从壁画的图像上，Raziel意识到自己并不是雅诺斯和凯恩所期待的吸血鬼的救世主——相反地，他正是预言中所说的为吸血鬼的宿敌希汀人而战的战士。他现在变得更加迷惑了：凯恩是否知道预言的真相？自己为什么会成为希汀人的战士？所谓自由的意志在这场战斗中究竟扮演着什么样的角色？为此，他必须先得到水元素之力，这样他才能和制造噬魂剑的沃雷德进行面对面的交谈！



进入精神界，穿越栅栏门来到熔炉前。在那里等待Raziel的又是两个古代吸血鬼守护者的幽灵。这是一场苦战，两大守护者联手的力量非同小可。Raziel只能一边跟他们消耗，一边击倒周围的小怪物以保持自己的体力。当然最后还是以Raziel的胜利而告终。得到了水元素之力以后，Raziel首先要做的就是重新启动时空门以回到沃雷德的别墅。这一次需要熄灭神殿中的5个火炉。一楼的火炉很容易就找到了，然后要利用水之剑将小瀑布冻结成冰柱，这样才能前往二楼以及三楼藏有火炉的暗格。二楼有一个在高台上的火炉，熄灭以后立刻进入精神界，高台的高度会增大，这个时候就可以通过上方的通道前往另外一个房间以熄灭最后的火炉。

回到别墅后，Raziel立刻赶到之前无法进入奇怪大门前。他首先用火焰剑点燃了大门前的全部烛台，然后按照提示用水之剑熄灭了其中的几个。这个时候那道门终于开启了。而门的那一边果然是老吸血鬼沃雷德。从时间上来看，上一次Raziel和沃雷德见面应该是在几十年前。但是沃雷德对于这几十年来这个蓝色皮肤的救世主的突然消失和出现似乎并不惊讶，不过他已经开始怀疑古代吸血鬼们的预言是否正确了。沃雷德告诉Raziel，他只是按照雅诺斯以及其他古代吸血鬼的命令制造了噬魂剑的剑身，至于他们在剑上施加了什么样的法术他却毫不知情。就在Raziel对于自己的命运之谜依然无法解开感到失望时，沃雷德却告诉了他一个令人震惊的事实：雅诺斯现在就在密室里！

沃雷德打开了密室的另外一道密门，带着Raziel进入了雅诺斯所在的房间——或许我们应该说是墓室。因为在这间房里的只是被夺走了心脏的雅诺斯的尸体而已。Raziel是亲眼看到雅诺斯的心脏如何被作为炽天使骨干的人类Raziel活生生扯出体外的。而那个人类Raziel在500年前已经被现在作为噬魂者而存在的自己杀死了。所以当他看到雅诺斯没有了心脏的尸体居然历经了500年而没有腐烂时，他只能觉得不可思议。沃雷德告诉Raziel，雅诺斯的尸体之所以能够不腐烂，是因为他的心脏依然在跳动。500年前炽天使得到了雅诺斯的心脏后就把它送往了地狱大圣堂严格保管起来，并且把它命名为"暗黑之心"。如果能够找到暗黑之心并把它放回雅诺斯的身体中，这最后的古代吸血鬼就会复活，Raziel的一切疑问都能够得到解答。

地狱大圣堂是一个极其危险的地方，但是沃雷德并不能Raziel提供更多的帮助，因为他必须作为最后的吸血鬼来同莫比乌斯的爪牙进行最后的战斗。他把别墅图书馆的钥匙交给了Raziel。从那里，Raziel就能够前往大圣堂了。从密室出来后，Raziel赶到了拿到饮血枪的大厅，那里就是图书馆。沃雷德等在那里给了Raziel以最后的忠告：当心徘徊在圣堂深处的远古恶魔！沃雷德已经意识到污染诺斯高斯、让神秘之轮的人类守护者堕落的正是这些远古的恶魔——希汀人。他告诫Raziel，要想最后成功，就必须克制住自己不受它们的影响！在沃雷德离开后，Raziel最后也开始了向地狱大圣堂前进的旅程……

500年前的凯恩也就要接近他所想要的答案了。他通过时空门来到了土元素神殿。这里的壁画让凯恩弄明白了一些以前他不太清楚的吸血鬼的历史：当古代吸血鬼失去繁衍后代的能力后，他们开始选拔一些人类来担任圣柱的守护者。而有的时候，他们会把一些优秀的人类守护者变成吸血鬼。这样的情况一直持续到人类开始反叛吸血鬼，并且将圣柱完全据为已有。而凯恩惊讶地发现，领导这次的叛乱的，正是时间和死亡的守护者，他熟悉得不能再熟悉的莫比乌斯和莫塔尼乌斯。而莫比乌斯将凯恩视为眼中钉的最大原因现在也很清楚了——凯恩是人类反叛以来的第一个吸血鬼守护者。凯恩的出现意味着一种改变，这对于莫比乌斯来说是非常糟糕的一件事……

神殿一楼的门前有很多监视机关，不会隐身的凯恩根本没有办法通过。好在还有一道门可以进入，凯恩在那里用意念波破坏了一根石柱，来到了二楼。那里有一道时空门，但是作为启动钥匙的宝珠却不见了，凯恩必须先找到一个替代品才行。消灭掉房间里的石像后，一道小门打开了。进入以后，凯恩从通道左边的洞跳到一楼，在那里他得到了大地之珠，不过这并不是时空门所需要的。带着大地之珠回到二楼，开启新的道路。在这里，凯恩找到了通向黑暗元素神殿的时空门。在暗黑神殿得到用于启动时空门的能量晶球后，凯恩通过时空门来到气元素神殿。在这里他看到了预言的决战最后两种不同的结果，究竟预言的结果会是那个种族取得胜利呢？是吸血鬼，还是希汀人？凯恩希望有第3种结局，他不希望自己或者Raziel中必须要死掉

任何一个，所以他必须靠自己来改变历史。看完壁画后，凯恩经由这里前往了光明元素神殿。利用意念波击打左右两边的开关，再用已经得到的纹章碎片关闭监视机关，这样凯恩就得到最后一块纹章碎片。噬血剑因此也获得了时间之力。回到一楼，从那里的时空传送回大本营。这下凯恩就可以打开最后的大门了。

然而凯恩在大门的后面只看到一幅壁画和一个小水池。壁画上表现的是古代吸血鬼们因为受到了希汀人的诅咒而逐渐陷入精神崩溃状态的情节。正在凯恩研究这幅壁画时，从水池中传出了一个神秘的声音。这声音自称是古代吸血鬼们的"先知"。"先知"告诉了凯恩一直以来在寻找的答案：Raziel正在赶向燃烧的地狱大圣堂，而他的目的则是找到暗黑之心，让雅诺斯复活！凯恩当然知道，如果雅诺斯复活了，他就会被希汀人抓走，并被用于培养希汀人的究极兵器。因此他不能让Raziel用暗黑之心来使雅诺斯复仇。"先知"告诉凯恩，他可以帮助凯恩前往500年后以阻止Raziel。虽然凯恩知道这个所谓"先知"是无法信任的，但是他却没有选择。他必须阻止Raziel，哪怕在Raziel眼中凯恩是必须生死相搏的敌人也要阻止他！

就在凯恩穿越时空前来阻止Raziel的同时，Raziel本人已经先行达到了大圣堂。在大圣堂的后面，Raziel发现了通向土元素神殿的传送间。击败了传送间里的四个石像后，Raziel利用新出现的平台来到二楼找到了黑曜晶球。把晶球放到房间中央的台座上后，时空门启动了！进入土元素神殿后，Raziel所看到的壁画让他明白了一件事：古代吸血鬼之所以会通过自杀来摆脱诅咒并不是因为对于鲜血的欲望，而是因为永恒的生命使得他们所信奉的"神明"抛弃了他们。而这个"神明"Raziel再熟悉不过了，它就是那个长着无数触手的大眼球——太古神。很显然，永恒的生命使得吸血鬼们脱离了太古神所控制的生命循环之轮，太古神因此舍弃了这个曾经宠信的种族。那些自杀的吸血鬼们主动放弃了生命，让自己的灵魂能够重新回到"神明"的庇护之下。但是这一切在Raziel看来显得无比可笑，因为只有他知道，吸血鬼们以生命来崇拜的所谓"神明"不过是一个只知道贪婪地吞吃灵魂的巨型寄生虫而已。

Raziel来到土元素的熔炉前，能量与时间之守护者的幽灵挡在了他的前面。为了得到最后的元素之力，Raziel不得不再次奋力拼杀。然而，虽然他成功地激活了熔炉，但是熔炉却被保护罩包围着，让Raziel不得靠近分毫。回到物质界的Raziel利用各种能力在神殿中四处搜索，找到光和暗的两个灯台。改变了它们的属性后，保护罩消失了。Raziel终于取得了土元素之力。将土之剑插入神殿中央的机关里，空中出现了几个平台。Raziel借助平台来到二楼。从当中的大平台来到三楼，将那里的两个石柱分别转成火与气的图案，再用意念波击打墙上的开关就可以打开左右两边的通道了。熄灭掉三楼的两个火炉，再点燃二楼的4个火炉，时空门又重新开始工作了。Raziel也安全回到了大圣堂。

利用土之剑制造出平台，Raziel在大圣堂二楼得到了暗黑圣经。将这本书放在一楼的台座上以后，一个时空门出现了。门的另一边隐藏的就是沃雷德口中必须要注意的恶魔，也就是吸血鬼们的宿敌——希汀人。这里也有壁画，说的也是吸血鬼和希汀人的战争，不过是从战败者的角度来描述的。因为希汀人拒绝信奉吸血鬼的神明——太古神以及它所控制的命运之轮，太古神让吸血鬼对希汀人发动了战争。虽然吸血鬼取得了胜利，但是却因为希汀人的诅咒而遭了太古神的抛弃。看来Raziel和希汀人之间的相似之处不仅仅是外表而已，他们的敌人都是太古神和命运之轮。而希汀人预言会出现一个手持火焰之剑的英雄击败吸血鬼的神明，把希汀人从异世界的桎梏中解放出来。这个"英雄"无疑就是指Raziel。

在走廊的尽头，Raziel发现了一个巨大的房间。很多疯狂的信徒正在把一些牺牲扔进房间中的深坑中。他们似乎是在通过这种祭祀仪式来膜拜一个叫作"哈沙基克"的"神灵"。Raziel认出了主持祭祀的就是凯恩的制造者、死亡之守护者莫塔尼乌斯。但是他不是很确定"哈沙基克"究竟是什么东西。直觉告诉他，"哈沙基克"很可能就是沃雷德所说的污染诺斯高斯的罪魁祸首。就在Raziel蹲在深坑边观察情况时，一道突然其来的力量将他推入了坑中。这下他就直接和"哈沙基克"见面了。



然而，出乎Raziel的意料，这个长得如同怪物一般的"哈沙基克"似乎和他是相识的，因为那怪物居然知道Raziel被凯恩下令抛进游魂湖的事情！从怪物说话的语气中，Raziel认出了它就是自己最后一名幸存的吸血鬼近卫军同伴——消失了的图雷尔。原来，就在Raziel开始向自己的同伴复仇之后没多久，图雷尔就被神秘的力量召唤到了这里，被当作"神灵"供奉了起来。在交谈的过程中，图雷尔的双眼突然发出绿色的光芒，就像Raziel以前遇到的被希汀人附身的吸血鬼猎人一样。很显然，将图雷尔召唤至此的正是希汀人，他们以此来迷惑诺斯高斯人，并在暗中展开反攻的准备。

对于鲜血的渴求让图雷尔暂时摆脱了希汀人的控制，但是他却开始向Raziel展开攻击。他敏捷的速度和坚硬的外壳让Raziel的灵体剑毫无用处，发射出的魔法波更是令Raziel陷入了苦战之中。危机之时，Raziel敲响了深坑里的大铜锣。巨大的响声



让图雷尔的头疼个不停。Raziel趁这个机会连忙展开攻击。终于击败了强大的图雷尔。图雷尔被杀死以后，其体内的力量完全被Raziel吸收了，就像以前那些被Raziel干掉的同伴一样。Raziel的意念力大大加强了，不过与此同时，他的身上却闪出了希汀人特有的绿色光芒……

从坑中爬出来以后，Raziel见到了莫塔尼乌斯。不过和雅诺斯等人正好相反，莫塔尼乌斯显然把他当成了希汀人预言的英雄。其实莫塔尼乌斯也早已被希汀人附身了，而能够附身在莫塔尼乌斯体内的正是希汀人的领袖——真正的哈沙基克。哈沙基克告诉Raziel，为了向吸血鬼以及诺斯高斯复仇，他从守护圣柱的神秘之轮内部开始进行污染，诺斯高斯已经变得非常腐败了。哈沙基克说，希汀人大反攻的时机就要到来了——只要圣柱最后的守护者凯恩一死，就再也没有人能够阻止他们入侵的脚步了。

关键时候，莫塔尼乌斯用自己的意志取得了身体的控制权。他告诉Raziel，他过去和莫比乌斯一样，不相信古代的传说，所以才领到人类推翻了吸血鬼的统治，占据了圣柱。但是当他意识到圣柱其实是用来封印希汀人的时候，哈沙基克的魔掌已经侵入了诺斯高斯。为此，他按照吸血鬼的预言，用暗黑之心复活了凯恩，制造出了吸血鬼守护者。他相信凯恩一定会如同预言所说的一般，将诺斯高斯重新净化的。莫塔尼乌斯用最后的力量暂时压制住了哈沙基克，他将自己传送到圣柱那里。在那里他会和年轻时代的凯恩作最后的对决，牺牲自己以换回死亡之圣柱的修复。但是他不知道，最后关头年轻的凯恩还是会拒绝牺牲自我，圣柱将在不久彻底崩溃……

Raziel现在面对一个选择：被凯恩杀死，成为永远囚禁在噬魂剑中的灵魂，或是杀死凯恩，用他体内的暗黑之心唤醒雅诺斯，找到自己真正的未来……就在他犹豫地回到大圣堂中时，手持噬血剑的凯恩出现了在他的面前。凯恩是来劝阻Raziel不要夺取暗黑之心的，因为雅诺斯如果复活，希汀人就会利用他造出强大的武器。但是凯恩的行为在Raziel看来却只是一种借口——因为暗黑之心其实

就在凯恩的体内，他不想Raziel拿走它是因为他不想死。Raziel心中突然开始产生一种想法：一直以来凯恩都是把Raziel当作工具在利用！凯恩把Raziel送上了改变命运之路，因为他觉得Raziel有自由的意志；但是当Raziel的行动将威胁到他的安全时，凯恩又要用他自己的意志来干涉Raziel……尤其是当凯恩说出他已经清楚地知道了预言中所说的两个英雄的含义时，一种无名的怒火突然在Raziel心头爆发开来。Raziel要让凯恩知道，不要想随便指使自己干什么！

本来并不想和Raziel交手的凯恩在万般无奈的情况下决定用武力让Raziel冷静下来，因为Raziel眼中的绿光让他感到很不安。暂时制伏了Raziel凯恩开始向他讲解自己的理论。然而在某些方面Raziel知道的东西比凯恩要更多，比如命运之轮和凯恩所不知道的太古神。凯恩的说教再次令Raziel产生了莫名的冲动，于是他趁凯恩没有防备之际打伤了他。就在Raziel准备做进一步攻击时，他突然感觉到自己的力量逐渐被凯恩的噬血剑吸了过去。所以他觉得自己被凯恩欺骗了。暴怒的Raziel打破了凯恩的胸膛，将暗黑之心一把扯了出来，并且把凯恩打进了通往恶魔空间的通道之中。取得了胜利的Raziel却突然冷静了下来，他意识到刚才自己的愤怒被某些力量放大了，而他自己的举动似乎也完全按照事先设定好的步骤踏进了敌人的圈套之中……

得到了暗黑之心的Raziel匆匆返回沃雷德的别墅，这个时候别墅已经彻底被莫比乌斯的吸血鬼猎人们占领了，而沃雷德也已经被抓到了炽天使的要塞中去了。按照历史，莫比乌斯会当众处决沃雷德，然后他自己也会被年轻时代的凯恩杀死。但是对于莫比乌斯来说，死亡只是一个存在状态的变化，因为他所侍奉的太古神很快就会将他复活的。由于吸血鬼猎人的破坏，原本的道路被破坏了很多，Raziel只能另寻出路。还好现在的他已经得到了土元素之力，可以打开新的封印之门了。从塔楼那里来到原来拿得到夺魄枪的积水房间，利用土之剑的能力沉到水底，破坏掉墙壁以后就可以来到墓室附近的下水道那里。

Raziel冲进陈放雅诺斯尸体的墓室，发现那里还没有被吸血鬼猎人发现。于是他迫不及待地唤醒了雅诺斯。然而雅诺斯能给予Raziel的答案并没有比想象中的多出许多，他依然坚持认为Raziel就是预言中的吸血鬼救世主。但是当他看到Raziel那如同火焰般的灵体噬魂剑时，他开始发现自己完全弄错了预言的意思了。为了找到真正的解救吸血鬼和诺斯高斯危机的方法，雅诺斯把Raziel带到废弃的吸血鬼大本营中。他告诉Raziel，现在历史正处于改变的十字路口，而Raziel的决定将会改变历史的前进方向。所以Raziel必须独自前往大本营保卫得最严密的密室，在那里他将接受最后的试炼，而Raziel一直以来所要寻找的命运之谜也会在那里彻底解开。

得到了雅诺斯给的钥匙以后，Raziel来到了那间密室。在长长的走廊后面，他再一次见到了那张老面孔——太古神。不错！不管是吸血鬼和希汀人之间的战争，还是人类和吸血鬼之间的冲突，这一切的背后都是太古神在暗中操作。但是这个触手系的怪物和Raziel的命运究竟有什么关系呢？太古神占据了密室的中央，用自己的触手封闭了那里的熔炉。Raziel不得不敲开碍事的触手，然后利用相应的元素之力为熔炉注入力量。当土、水、火、气、光和暗6种元素之力完全进入熔炉之后，最后的噬魂剑之力终于出现了！熔炉中出现了阿莉艾尔的身影。她的精神已经和她前任所有的调和守护者合为了一体，这让她看到了历史的真相。当Raziel将她从命运之轮解放出来后，Raziel的灵体噬魂剑终于获得了精神的元素之力。在被解放前，阿莉艾尔告诉Raziel他还将接受一个更加严格的考验，同时说了一大堆神秘的话语。噬魂剑虽然闪烁出了净炎的光辉，但是Raziel的思路却更加混乱了。他无法理解，在凯恩已经死掉的现在，能够净化一切的噬魂剑还能为吸血鬼和诺斯高斯带来什么样的希望！



不过大地传来的震动和巨响让Raziel想起了一件更重要的事：圣柱很快就会因为年轻时代的凯恩拒绝牺牲自己而彻底崩溃了。他必须尽快找到雅诺斯才行。一路返回到大本营的塔楼之上，Raziel正好和雅诺斯一起亲眼目睹了圣柱的崩溃。而圣柱崩溃时产生了的震波也对两个人产生了很大的冲击。当Raziel重新站起来时，他发现雅诺斯已经被哈沙基克乘机附体了！圣柱的崩溃意味着希汀人反攻诺斯高斯的计划已经成功了一半，如果再让他们夺走雅诺斯的身体，后果将不堪设想。于是Raziel不得不下狠心阻止被附体的雅诺斯离开大本营。古代吸血鬼加上希汀人之王的力量果然不同一般，如果不趁其使用魔法以后的空隙进行攻击的话，Raziel根本无法伤到雅诺斯分毫。然而，就在Raziel取得了胜利时，他却不忍心下手杀死雅诺斯。哈沙基克抓住这个机会，再度夺回了雅诺斯身体的控制权，对Raziel施以了致命一击！

当然，Raziel并不是真正的死掉了。他不过是力量使用过度，重新回到了精神界而已。但是他这次回到精神界却如同自己投入了太古神的罗网一般：太古神不会再给他机会让他逃跑，而凭Raziel手中的灵体剑也伤不了太古神分毫。最坏的情况就是Raziel将和太古神一样，永远被困在精神界，无法离开。而得意洋洋的太古神则将莫比乌斯召唤到了大本营的密室这里，准备交待在没有吸血鬼的时代里他应该处理的事情……

就在莫比乌斯向太古神报告凯恩和希汀人的情况时，一个声音打断了他。莫比乌斯惊讶地发现凯恩居然就站在自己的身后！原来当凯恩被Raziel打入恶魔空间后并没有死去。虽然他体内的暗黑之心已经被取走了，但是这并不影响他生命的延续，或许是因为暗黑之心本来就不是他的缘故的吧！而莫比乌斯的法杖也因为凯恩失去了暗黑之心而不再对他有任何效力了。凯恩毫不犹豫地杀死了莫比乌斯。而莫比乌斯的灵魂则进入了精神界。就在莫比乌斯祈求太古神让他重新获得生命时，Raziel将净炎剑刺入了莫比乌斯的灵魂体内。净化之炎的力量让莫比乌斯看清楚了太古神的真面目，随后他就被Raziel吞噬了。莫比乌斯的觉醒让Raziel终于领悟到了预言的真正含义，也明白了之前阿莉艾尔所说的话的意思。于是他做出了一个重要的决定……

正在查看莫比乌斯的法杖的凯恩突然察觉到莫比乌斯的尸体再次开始动作了，以为莫比乌斯将要复活的凯恩一下子就把噬血剑刺入了尸体之中。然而很快凯恩就发现，出现在他面前的其实是借尸还魂的Raziel。Raziel让凯恩不要将噬血剑拔出去，因为他已经选择的自己的未来——与噬血剑合为一体。只有当获得了净炎之力的噬魂者和被分离的噬血剑重新融合时，吸血鬼的圣剑噬魂剑才会真正诞生于世上。而只有当救世主凯恩拿起真正的噬魂剑的时候，他才能够战胜操纵一切的罪魁祸首，让诺斯高斯重新获得净化！当Raziel完全进入噬血剑后，剑身上闪烁出了净化之炎的光辉，噬血剑也因此获得了净化灵魂的能力。凯恩作为调和守护者继承人的灵魂得到了净化，他终于能够看到太古神的真面目了！

则是最后的战斗。太古神利用触手不断攻击凯恩。而凯恩则必须砍断这些触手，这样太古神的眼球周围的保护罩才会消失，净炎之噬魂剑才能对它造成伤害！经过一番苦斗以后，凯恩终于取得了胜利。原本打算将凯恩埋在地底深处永世不得超生的太古神，现在被自己制造的塌方压在底下。虽然凯恩知道这只能暂时阻止太古神对于诺斯高斯历史的干涉，但是诺斯高斯却因此得到了向新的方向以及净化之路前进的机会。这一切都是因为Raziel在最后关头用自由的意志选择了自我牺牲。虽然代价沉重，但是诺斯高斯却因此得到难得的一样东西，那就是——希望！

文 士元 编 SOUL

PS2硬派动作游戏顶峰作之完美攻略！

你真的玩懂《鬼泣》了吗？

看完这篇完美攻略你就知道了！

全隐藏要素披露！

全剧情对话收录！

全模式攻略方法！

全系统完全解析！



鬼泣

鬼泣	Capcom	ACT
PS2 Devil May Cry	2001年8月23日	日版
1人	420KB	6800日元
无对应周边		

就算以今天的眼光来看，《鬼泣》仍然是PS2动作游戏的顶峰之作！

《鬼泣》（Devil May Cry）是动作游戏的老铺Capcom于2001年推出的ACT大作。这款由当时Capcom的新锐制作人神谷英树全力打造，并由三上真司监制的游戏凭借其流畅的动作，爽快的战斗和酷到飞起的主角——但丁，迅速在玩家间成为了话题之作，并很快在全球范围内达成了双白金的销量（200万套）。应该说，在PS2早期就出现这么一款完成度之高，整体风格之成熟的作品，绝对是当时PS2玩家的福气，不过对于其它厂商乃至Capcom自身而言，这款游戏的成功也带来了不小的压力——衡量PS2动作游戏好坏的标尺就被这款游戏生生地往上提了一大截，以至于之后PS2上基本上没有什么动作游戏能够大幅超越它，即使是《鬼泣2》……

这样一款精彩的游戏，我们没有理由不把它玩个彻彻底底！

基本系统介绍

基本操作

左摇杆：控制但丁的移动。
十字键：菜单画面中的游标移动
□键：调查、枪攻击（需配合R1键）/菜单画面中的决定
○键：功能与□键相同
X键：跳跃/菜单画面中的取消
△键：剑攻击
R1键：锁定
R2键：挑衅
R3：（即直按下右摇杆）可以在“伊夫里特”和“复仇者”两种魔人模式间自由交换
L1键：发动魔人变身
L2键：浏览地图
SELECT键：进入OPTION画面
START键：进入菜单画面

基本招式

△、△、△：普通的三连斩
△、△（**稍停**）、△、△：五连斩，很实用的一招
△、△（**长停**）、△**连打**：百烈突
R1＋摇杆反方向＋△：High Time。挑空技，后面可以接各种招式
R1＋摇杆反方向＋△（长按）：High Time Jump。和High Time的不同之处在于但丁自己也会跳起来，可以顺势接跳斩、枪击等攻击。（High Time和High Time Jump都可以放在前面三招的最后一击中使用，威力不俗。）
R1＋摇杆左右方向（以但丁面对方向为准）：翻滚，常用的躲避技巧之一。
空中接近墙壁等地方时X键：三角跳（只能跳一次）

魔人变身

这是本作中一个很重要的系统，当但丁的魔力槽在3个以上时，就可以按下L1键变身成魔人。在魔人状态下，但丁的能力会有很大的提升，具体表现在以下几个方面：

1. 攻击力上升为通常状态下的1.5倍。
2. 被攻击时受到的伤害值下降为通常状态时的75%。
3. 体力值会随时间慢慢回复。
4. 通常状态下不能形成连击的武器可以形成连击（例如双枪黑檀木与白象牙）。
5. 可以使用出“复仇者”和“伊夫里特”的强力招式。
6. 用剑和拳攻击时几乎不会因受打击而中断出招。



过关后的评价

每通过一个MISSION，系统都会对玩家在MISSION中的表现给出评价。从低到高共分为D、C、B、A、S 五个级别。评价越高，就会得到越多的红魔石作为奖励，这对快速提升但丁的能力是很重要的。

影响评价高低的因素有以下几个方面：过关所用时间、获得的红魔石数量、受到的伤害、使用的道具。这几项在过关时都会被系统换算成得分，总得分在1000以上就可以得到S级评价（DANTE MUST DIE模式下700即可）。

具体的换算方式如下：

过关时间

规定时间以内——500
超时30秒内——300
超时2分钟内——200
超时5分钟内——100
超时5分钟以上——0
（每关的规定时间见攻略部分）

获得的红魔石数量

规定数量以上——500
达到规定数量的80%——300
达到规定数量的50%——200
达到规定数量的30%——100
未达到规定数量的30%——0
（每关的规定数量见攻略部分）

受到的伤害

无伤害——500
500以内——300
1000以内——200
1500以内——100
1500以上——0
（但丁的初期体力值为1000）

使用的道具

无敌星——扣500
体力之星——扣300
黄魔石——扣300
恶魔之星——扣100
圣水——扣100

隐藏关

在有SECRET MISSION（隐藏关）的关卡里，完成SECRET MISSION也会有额外的加分，具体如下。

SECRET MISSION 1、5、6、8、10、12——200
SECRET MISSION 2、3、4、9——100
SECRET MISSION 7——无加分

各级评价所对应的分值如下

通常模式时

S——1000以上
A——800以上
B——500以上
C——0以上
D——0以下

DMD 模式时

S——700以上
A——400以上
B——200以上
C——0以上
D——0以下

各级评价奖励的红魔石数量

	S	A	B	C	D
MISSION 1～8	800	400	200	100	50
MISSION 9～15	1500	800	350	200	100
MISSION 16～22	2000	1000	500	250	100
MISSION 23	3000	2000	1000	500	250

※如果过关后的总得分能在1500以上的话系统还会给出额外的特别奖励——红魔石2000个！



道具

红魔石：用于购买各种必杀技及其他道具，是游戏中数量最多的魔石。

蓝魔石：提高但丁的HP上限，很重要的道具。除了在每关开始时用红魔石换取外，更多是以碎片的形式隐藏在游戏中，是收集的重点。具体的位置在攻略中有详细说明！注意

绿魔石：回复体力，打死敌人后常常会出现。

黄魔石：回到死亡的前一刻，相当于1次续关。

紫魔石：提升魔力槽的上限1格，只有用红魔石换取才能得到。

体力之星：可以随时回复体力（回复量约1条HP），一次只能携带1个。

恶魔之星：回复5格魔力槽。

圣水：对整个场景内的敌人进行攻击，威力可观。

无敌星：使用后全身无敌，且可以任意变身成魔人，一段时间后效果消失，是对付BOSS的利器。

时之腕轮：在SECRET MISSION 12中取得的珍贵道具，装备后在蓄满3格魔力槽以上时可以按L1键停止时间，这时敌人行动完全停止，但丁则可以任意行动，在这段时间内对敌人造成的伤害会累计起来，时间再动时伤害会全部加在敌人身上，很恐怖的道具……（时间停止的“时间”与魔力槽的量成正比），可惜对BOSS无效。

Force Edge：但丁最初装备的剑，威力不大，无法变身成魔人。取得“复仇者”后就没有出场的机会了。

连击系统

系统会对玩家打出的连击作出评价，评价由低到高分为“Dull！”、“Cool！”、“Bravo！”、“Absolute！”、“Stylish！”5种。基本上连击数越高，系统给出的评价也就越高，不过使用的招式越单调，评价的提升也越困难，相反使用各种华丽的招式能使连击评价提升得更快。

此外要注意的是并不是所有的攻击都会被算进连击数内。能够被算进连击数的攻击方式有：剑攻击、拳攻击、除手枪及霰弹枪之外的枪攻击、High Time后的任何枪攻击、魔人变身后的任何攻击。

连击的评价会直接影响打倒敌人后出现的红魔石数量，此外连击之间的间隔不得小于1.5秒，否则连击就会被中断，评价也会归零。如何制造高连击及保持高评价也是玩家的课题之一。

全武器介绍

复仇者（Alastor）

但丁于MISSION 2入手，整个游戏中使用频率最高的武器。威力高于初始武器Force Edge。通常状态下有着丰富的招式与特技，其中二段跳是非常实用的技巧（需要购买）。可以变身成魔人，变身后移动速度大幅增加，并且可以修得飞行能力，找道具和攻击敌人都非常好用。

招式一览：（括号内为习得技能所需得红魔石数量）

STINGER（LV1：350、LV2：1400）——R1＋摇杆正方向＋△键：突刺剑，威力比一般的斩击要大，LV2时增加前冲距离。在平台等处的边缘使用此技可以衍生出名为STINGER JUMP的特殊技巧，可以跳至很多通常情况下到达不了的地方，要善加利用。注意

AIR HIKE（4000）——跳跃后按X键：二段跳，极为实用的技巧，利用二段跳的高度可以为跳斩增加攻击力。

ROUND TRIP（1550）——按住△键一段时间后放开：将手中的剑投出的技巧，将剑扔出后还可以用拳攻击。

AIR RAID（750）——魔人状态时空中按R1键：可以在空中浮游、移动，按△键还可以放电攻击。对付游戏中的很多敌人都有奇效。

VORTEX（LV1：1150、LV2：2400）——魔人状态时空中左摇杆任意方向＋△键：旋转突进攻击，威力比较小。LV2时可以在有魔力槽的条件下不停地钻……

伊夫里特（Iflit）

于MISSION 9入手，力量型的武器。很多招式都可以蓄力增强攻击力。但灵活性不如“复仇者”。变身后不会增加移动速度，且一些招式会大量消耗魔力槽。上级者使用。

招式一览：

MAGAMA DRIVE（500）——R1＋摇杆反方向＋△：伊夫里特版的HIGH TIME，可蓄力。

ROLLING BLAZE（3450）——按X键即可：跳跃时有火焰包围在但丁身边，有攻击判定。

KICK 13（LV1：700、LV2：2100）——R1＋摇杆正面方向＋△键：回旋踢，判定出现较快。LV2时攻击距离加长。此技在魔人状态时强化为乱舞技，但会大量消耗魔力槽。

METEOR（LV1：900、LV2：2700）——魔人状态时R1＋摇杆反方向＋△：发出火球攻击敌人，射程颇远，会额外消耗魔力槽。LV2时可蓄力，增加穿透力和攻击力。

INFERNO（4850）——魔人状态时跳跃中左摇杆任意方向＋△键：以拳击向地面，放出大量火焰攻击敌人。威力可观，但对魔力槽的消耗也很巨大。

其他武器

斯巴达（Sparda）：进入MISSION 18时入手，以但丁父亲的名字命名的武器。攻击力强于“复仇者”，也能使用STINGER和ROUND TRIP。但最大缺陷在于到MISSION22（即最终BOSS战）之前装备斯巴达无法变身成魔人注意，使得该武器的实用性大打折扣。

阎魔刀（Yamato）：仅在The Legendary Dark Knight模式中可以使用的武器，日本刀版的“复仇者”，基本性能也与复仇者相同，攻击范围要稍小一些。

黑檀木与白象牙（Ebony & Ivory）：通常无法形成连击，在有魔力槽以后可以蓄力（三连射，算连击）在HIGH TIME和变身后可以实现连击。

霰弹枪（Shot Gun）：MISSION 2入手。近距离时威力不错，可以一枪将人偶之类的敌人击倒。和手枪一样，通常不能形成连击。可蓄力。

针枪（Needle Gun）：MISSION 12入手。水中战专用武器，按住键不放可自动进行6发一组的连射。

榴弹炮（Grenade Gun）：MISSION 8入手。很实用的武器，威力比较大而且射程较远。发射后有较长的硬直时间，不过可以利用翻滚或STINGER等动作强行取消硬直时间注意。在通常状态下也能形成连击。可蓄力。惟一的缺点就是不能在空中发射。

恶梦——β（Nightmare——β）：MISSION 15入手。相当诡异的武器，在狭小的空间内使用很有威力。射击一次耗魔力一格，蓄力射击蓄满时耗魔力三格，届时满屏光弹乱窜，煞是好看……也很容易形成高连击评价。真正要发挥恶梦——β的威力还是要在魔人状态下，此时射击就不额外耗费魔力了。

光与影：与阎魔刀一样，仅在The Legendary Dark Knight模式中可以使用，性能和“黑檀木与白象牙”相同。

各关详细攻略

S级获取方法+隐藏宝物+隐藏关卡解析+全剧情

在遥远的两千年前，人界与魔界之间爆发了一场大战，人界的和平被打破，生灵涂炭。然而，有一位来自魔界的剑士毅然加入了人界的阵营，站在了自己同类的对立面。在他的奋战下，魔界的军势被击溃了，人界得以再度迎来宝贵的和平。这位剑士的以及他的名字——斯巴达，也成为了一个传说……

某个夜里，小巷内依然和往日一样空无一人，但猩红的月光给这里带来了莫名的压抑感。漆黑的夜空中一名金发的女性从天而降。从她的墨镜里映出了小巷尽头“DevilMayCry”的招牌，看来这就是将她吸引到这里的原因。

一阵电话铃响过，一个红衣白发的男子懒洋洋地拿起听筒，“这里是DevilMayCry……抱歉，我想我现在已经下班了。”在确定这不会是一次他感兴趣的谈话后，他放下了听筒。这是一间格调独特的小事务所，墙上挂着的不知是什么生物的头颅告诉我们这绝不是一个平常人会来的地方。“怎么又是无聊的工作，难道那些面目狰狞、嗜血成性的怪物们都去拍暑期档的电影去了！？我的上帝……”

正在他嘀咕着的同时，一辆摩托车破门而入。而那个金发女郎就是这辆摩托车的主人。“噢～冷静点儿，宝贝儿。深夜竟会有如此的美人光临，多棒！对了，厕所就在门后面，用不着这么慌慌张张的。”红衣男子看来早已习惯了这样的客人。

金发女郎并没有理会他的玩笑，在扫视了一遍这个古怪的事务所后，径直走到红衣男子的跟前：“看来你就是那个号称可以替人解决一切麻烦的赏金猎人？”

“……没错，尤其是那些“人”解决不了的麻烦，我想你明白我的意思……”红衣男子的神情变得严肃起来，取下了插在墙上的剑。今天这位客人可不是个简单的角色。

“20年前，母亲与兄弟被魔族所杀，而你却幸运地活了下来……我没说错吧，传说中的魔剑士斯巴达的儿子——但丁先生？”显然，她知道的事情比这位叫但丁的男子想象中的还要多。

但丁似乎很不希望别人提到这些事，“我干这一行，就是等着有一天能中个头彩，能够找到我仇人的线索，再把他打成一堆碎末！”说罢，但丁将剑指向了金发女郎……

“你有这个决心那就再好不过了。”女郎突然向但丁发起了攻击……

在互相试探之后，但丁让女郎明白了实力的差距。

“从小时候起我的体内就隐藏这一个恶魔。你是第一个知道我的秘密的人，看来离我中头彩的日子不远了。”但丁手中的枪对准了女郎的额头……

“好吧，我明白了。不过我并不是你的敌人。”女郎转过身去，“我叫翠茜。魔界的军势又开始蠢蠢欲动了，我这次来找你就是希望你能够帮助我消灭掉那些家伙。”说罢，女郎摘掉了自己的墨镜。



当但丁看到翠茜的眼睛的那一刹那，他呆住了……

不知什么时候，一直摆在但丁桌上的母亲的遗像掉落在了地上……

门德斯，魔界的帝王，在被斯巴达打倒后一直沉睡在黑暗中。20年前苏醒后，再度开始了对人界的侵略计划，而马雷特岛以及岛上的魔城，便是他的前哨站。

MISSION1 血咒之人偶

规定时间：6分钟	规定红魔石数量：400个	蓝魔石碎片：5

本关一开始但丁来到了城堡的外侧，这里没有任何敌人，可以放心前进。在拐角处有一块黄色魔石，其作用相当于一次CONTINUE。

这里值得注意的是在图中蓝圈标出的地方可以得到一块蓝色魔石碎片，这才是不能错过的珍贵道具。【图001】拿到这两个道具之后就可以从城堡外墙的缺口处进入大厅了。来到大厅后的首要任务是收集45块红魔石（分布在大厅以及第二层、第三层的过道上，利用三角跳可以达到一些比较高的地方）。要提醒各位的是在途中所示的位置可以拿到隐藏的红魔石，【图002】（跳到枪尖上的方法为站在马头处按住跳跃键不放走向枪头处）。当然，蓝魔石也是必拿的道具。【图003】

二层过道里有一个金色的时空雕像是用来强化武器和save的，现在暂时还无法用到。大厅一层共有一红一蓝两道门，收集完所有红魔石后就可以来到大厅一层的红色铁门处解除封印了（此后很多地方都有类似的封印门，通常只要将敌人全灭后即可解除封印）

图中的四副铠甲破坏后可以得到隐藏的蓝魔石和红魔石【图004】。在下一个房间内同样有很多摆设可以破坏，当中藏有不少红魔石。沿着螺旋型阶梯向上前进来到2F，记住先进入右边的门内，虽然无法从这里继续前进，但这里的水槽内有一块隐藏的蓝魔石碎片。【图005】这样一来收集到的4块蓝魔石就可以合成一块完整的蓝魔石了，但丁的HP上限也随之提高。OK，回到刚才的房间，通过缺口跳到上一层。从一个人偶手里拿到“古びた ”，这是开启大厅一层蓝色铁门的钥匙。正当但丁回头时，人偶突然活动起来向但丁发起攻击。第一次遇敌就碰到前后夹击的麻烦事，不过不必担心，先跳到书桌上就可以避免腹背受敌了，采取各个击破战术的话，这些杂鱼就好对付多了。一路杀回大厅，用刚刚得到的“古びた ”打开蓝色的铁门。来到一个停放有水上飞机的房间，走到图中但丁的位置可以拿到一些隐藏的红魔石。【图006】

之后将房间里的封印盘上的火全部点燃，进入地下斗技场消灭出现的敌人，再返回上一层把剩下的敌人消灭光就可以打开封印门过关了。


图001

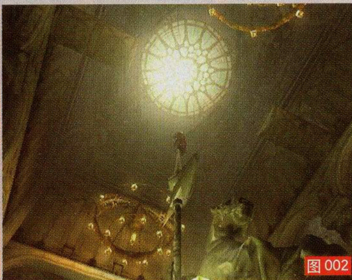

图002


图003


图004


图005

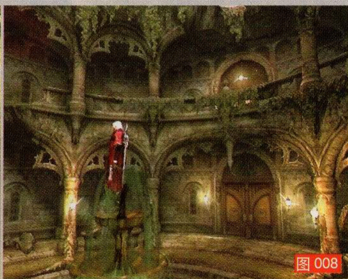

图006

MISSION2 掌管死亡的审判官

规定时间：7分钟　规定红魔石数量：450个　蓝魔石数量：1

回廊内有不少的敌人，要注意不要被敌人夹击，不过在痛殴敌人之际不要忘记到入口处对面的执务室内取得蓝魔石碎片【图007】。之后到回廊尽头取的雷属性的剑“复仇者”。这把剑除了攻击力要更高一些外，还可以使手中的枪械类武器具有蓄力攻击的能力。同时还引发出了但丁体内的魔人之力。（关于魔人请参看系统讲解部分。）进入回廊尽头的图书馆内取得霰弹枪以及油画上的钥匙后开启回廊中部的门，门内同样聚集着大量敌人。不过借助复仇者的力量收拾他们不成问题。（跳到这里的喷泉顶部能获得大量隐藏的红魔石）【图008】全灭敌人后进入2F的大门，将这里的烛台推开（用剑攻击即可）会发现一个通向地下的通道。跳下去后可以得到“制裁之宝杖”，从身后的门返回图书馆。正当但丁准备离开时，新敌人“恶魔之罪”出现。这种敌人会利用手中的剪刀进行防御，用霰弹枪是比较稳妥的打法，不过要注意不要被它死后掉下的剪刀砸到脑袋，很疼的……，出门后在取得复仇者的骷髅处使用制裁之宝杖即可过关。


图007


图008

敌人能力分析：恶魔之罪（Sin ）

漂浮在空中的敌人，常会隐匿在墙壁中伺机发动攻击，且经常利用手中的镰刀或剪刀进行防御。其头上的面具是弱点所在，在用剑或枪攻击一次，破坏其防御后近身对其头部进行零距离射击就可以将之一击必杀。推荐霰弹枪和榴弹炮。

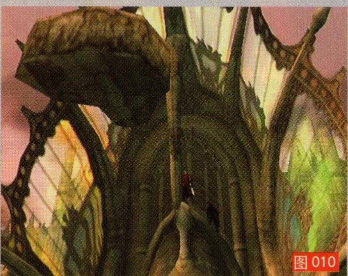
MISSION 3 灼热的破坏者

规定时间：3分钟　规定红魔石数量：550个　蓝魔石碎片：3

建议在本关开始之前购买复仇者的特技——“STINGER”。

但丁刚进入大圣堂，两个出口便被封住了。先调查祭坛，可以发现一个叫做“狮之荣耀”的圣物，不过现在还无法拿到，但一个出口的封印已被解开了。穿过大门来到一座石桥上，调查石桥对面的石碑后原路返回，注意，这里的五个红魔石不要拿，等MISSION 16回到这里时是会增值的。返回途中石桥突然崩塌，但丁也掉入了水中，这是虽然体力会不断减少，但好在敌人也不强，并且也不缺回复道具。把水中的敌人全灭后就能回到石桥上。这时先别忙着回到大圣堂，先踩着石桥的残骸回到石碑处可以拿到一块蓝魔石碎片。【图009】在通往大圣堂堂大门的正上方有隐藏的红魔石（利用三角跳可以跳上去），对着石桥的方向再用一个突刺剑就可以跳到一个平台上，又能得到一块隐藏的蓝魔石碎片【图010】。回到大圣堂拿到“狮之荣耀”。这时游戏中第一个BOSS级怪物——大蜘蛛“幻影”（PHANTOM）突然出现。经过一番苦战，但丁击退了这个大家伙，同时另一道门的封印也打开了。这时可别忙着进门过关，先回到石桥处跳到水下就能进入游戏中的第一个SECRET MISSON 注意 ——“会心一击”，要求但丁以一发子弹消灭恶魔之罪。关于一击必杀的方法前面“敌人能力分析”已介绍过了。总之破防后的那一枪速度与距离是最关键的。


图009


图010

敌人能力分析：幻影（PHANTOM ）

BOSS级怪物，有着种类繁多的攻击方式，并且由于周身覆盖着坚硬的甲壳，盲目的攻击很难奏效。在它的几种攻击方式中，熔岩弹是可以用剑砍回去的，不过时机不太好把握。而当它使用熔岩喷泉时只要保持移动就可以做到毫发无伤。PHANTOM的弱点是它的背，因此可以利用三角跳或二段跳跳至它的正上方后用下落斩给予其重大伤害，如果配合魔人状态的话效果更加明显。

MISSION4 漆黑的骑士

规定时间：4分钟　规定红魔石数量：550个　蓝魔石碎片：3

非常繁忙的一关。本关开始后先回到大圣堂可以进入第二个SECRET MISSON 注意 ——小蜘蛛1。这个任务的要求是在30秒内消灭100只小蜘蛛。推荐使用武器为黑檀木与白象牙，任务开始后就疯狂射击，注意在快要打完一批小蜘蛛之前要一边继续攻击，一边有意识地向下一批小蜘蛛移动。这样的话在规定时间内达成目标不在话下。记住当目标达成后对剩下的小蜘蛛使用挑衅，将魔力槽加满。在走到回廊处时，PHANTOM再度出现，这时刚刚积蓄的魔力槽派上用场了，马上变身成魔人对其一阵狂砍，要不了几秒钟就可将其打回老家。可以获得约500个红魔石以及回复作为奖励，此外还能补满魔力槽，可谓是一本万利。现在来到回廊尽头有黄金雕像的房间里，第三个SECRET MISSON 注意 在等待着但丁——小蜘蛛2。这也是个很有意思的任务，但丁必须在20秒内不用武器消灭100只小蜘蛛，惟一的攻击手段是用脚踩……刚进入任务时小蜘蛛的位置是最密集的，所以一上来就要变成魔人，利用魔人状态下超快的速度与步频就可以在最短时间内达成目标。之后进入回廊中部的门内，对着狮子的雕像使用“狮之荣耀”就可以解除石像的结界。对着雕像砍几刀，本游戏的代表性魔物——SHADOW出现在但丁的面前。击倒它后再回到MISSION 1中的地下斗技场挑战第四个SECRET MISSON 注意 ——三只猛兽。和任务名一样，但丁要同时面对三只SHADOW的夹击。这里的要点是合理利用场地宽度，多用跳跃来躲避攻击，并采取各个击破的战术。当击倒第一只后就会轻


图011



松许多了。完成后回到与SHADOW第一次战斗的房间内，进入雕像上方的小门，顺着楼梯一直向上走取得“死之宣告”后进入下面的卧室，床的顶部有隐藏的红魔石【图 011】。对着女性的胸像使用“死之宣告”，得到“忧郁之魂”。就在这时，黑骑士出现并向但丁发起了挑战……

敌人能力分析：阴影（SHADOW）

以高频率的攻击与敏捷的移动给人留下深刻印象的怪物。身体附有咒文的力量，具有将近身攻击反弹的特殊能力，必须先用枪械攻击，待其露出核心部分后对核心部分用剑猛烈攻击才能将其打倒。推荐使用武器为黑檀木与白象牙，利用跳跃在躲避攻击的同时不断开枪，露出核心后变身成魔人一阵狂攻即可。SHADOW的身体变红后会疯狂的扑向但丁作最后的自爆攻击，这时候掌握好节奏用跳跃躲避即可，几个来回就能胜出。

敌人能力分析：暗黑骑士——尼罗·安杰罗（Nelo Angelo）

外强中干的BOSS，由于他的挥剑速度很慢，所以躲避他的攻击并不难。一边躲一边打就完全可以轻松取胜。但丁蓄足魔力槽、变身成魔人后就可以对其采取强攻战术了，（魔人的五连斩他只能防住前面两下，后面三下他是照单全收的……）。途中他还会很帅地逃跑两次……追上去痛殴之即可。

MISSION 5 魂之引导

规定时间：2分钟　规定红魔石数量：100个　蓝魔石碎片：1

本关非常短，也没有什么难度，只要在规定时间内到达如图所示的门处使用“忧郁之魂”即可过关。【图012】除了一开始的SHADOW之外，其余的敌人都不用打，返回卧室，来到楼梯间时直接从图中位置跳下即可到达目的地。【图013】

这里有一个不容易被发现的平台，可以拿到隐藏的红魔石和无敌星，而平台的对面则是蓝魔石碎片。（需要二段跳或AIRRAID才能到达）

【图014】 从标记处二段跳

【图015】这里有不少好东西



图 012



图 013

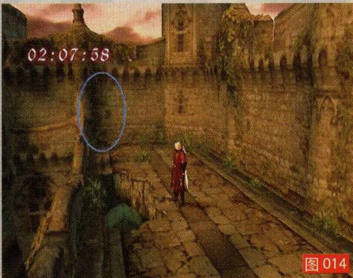
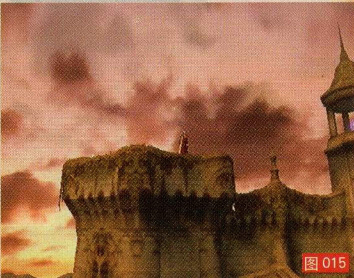


图 014


图 015

MISSION 6 地下水路的恶魔

规定时间：3分钟　规定红魔石数量：250个　蓝魔石碎片：1

一开始往右边走，如图所示处可以得到一块隐藏的蓝魔石碎片。【图016】之后来到一个有许多水管的房间，在这里可以拿到“古びた　”，随后出现的昆虫用霰弹枪比较好打。一路上的岔道里都有不少红魔石，不要错过。守关的敌人“死神”是比较难对付的敌人，要小心应付。打倒死神后取得“阳光之引导”，MISSION CLEAR。

敌人能力分析：死神（DEATH）

与“恶魔之罪”很相似的敌人，但速度，攻击力以及正面防御都要强得多。对付他还是要多利用跳跃，跳至其身后的空中斩可以对其造成稳定的伤害。另外使用圣水的话是可以将其一击必杀的。


图 016

MISSION 7 拥抱灼热之匙

规定时间：3分钟　规定红魔石数量：650个　蓝魔石碎片：1

由于“阳光之引导”的影响，但丁的体力会不断减少，必须在体力耗尽之前返回卧室。在往回赶时大蜘蛛再度出现，既然人家要送礼，我们的但丁也自然用不着客气了，变身吧……500红魔石入手。来到有水管的房间内可以打开第五个SECRET MISSION 注意 ——“独眼的恶魔”。任务的要求是，让两只“独眼巨蛛”互相残杀，直到有一只被消灭，而在此之前但丁不能出手攻击他们。完成这个任务的诀窍在于站在两只蜘蛛之间，等他们吐出石头攻击时跳起躲避，这样他们的攻击就会打在对方的身上了。【图 017】蜘蛛的体压攻击威力很大，就算但丁处于魔人状态时被命中也会损失不少体力，一定要小心躲避。当蜘蛛被同伴打中6、7下时就能够达成任务了。之后回到下水道将剩下的敌人全灭，回到楼梯间，利用升降机直达卧室。对卧室中的太阳纹章使用“阳光之引导”就可以打开暗门，进入暗门会发现已经来到了大厅的正上方，跳过平台的断口进入门内即可过关。

敌人能力分析：独眼巨蛛

可以看作是PHANTOM的“简化版”，各方面能力均不及PHANTOM，除了那招体压攻击外就没有什么有威胁的招式了。实际上如果没有SECRET MISSION的条件限制打倒它们并不是什么难事。


图 017

MISSION 8 传说中的剑士再现

规定时间：3分钟　规定红魔石数量：585个　蓝魔石碎片：2

但丁来到了城堡的天台上，正当他为这里空无一人而纳闷时，PHANTOM又跟来了。此时如果但丁已经学会二段跳就可以用魔人变身+二段跳斩的方法攻击它背后的弱点，结果自然是但丁轻松取胜。如果想和它玩玩的话还可以站在天台中央的天窗上引诱PHANTOM使用体压攻击，在它下落时避开攻击，这样往复几次后，它就会压碎天窗掉到大厅的骑士雕像手持的长矛上……永别了，财神……

“你到底是谁……你真的只是一个人类吗……？”

幻影到最后才发现但丁的身上有着魔剑士斯巴达的影子。

但丁自豪地对着这个自不量力的家伙高声说道：“我就是斯巴达的儿子——但丁！安息吧”说罢还送给了这个丑陋的大虫子一个永别的飞吻……

然而但丁没有发现的是，这一切都被翠茜看在了眼里。

“幻影也被这小子打倒了……真是没想到它竟有着这么强大的力量……”翠茜若有所思，消失在了城堡里。

胜利后通过铁门来到天台另一侧，这里除了取得过关必须的三叉戟外还可以拿到隐藏的红魔石和蓝魔石碎片【图 018】。之后来到机械室取得威力强大的榴弹炮，然后击碎放出白光的机关就可以放下通往城堡庭院区的吊桥。从机械室的通道继续往下走，就会来到MISSION 1时来过的一个房间，将三叉戟插入墙边的雕像处，然后在铁门完全落下之前来到这个房间的一楼部分通过铁门就可以过关了。最后不要忘记在如图所示处拿到隐藏的蓝魔石碎片。【图 019】

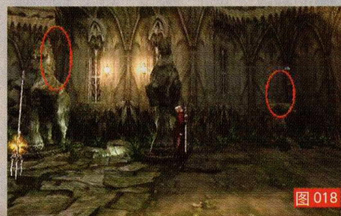

图 018


图 019

MISSION 9 新的力量

规定时间：8分钟　规定红魔石数量：1500个　蓝魔石碎片：1

本关出现了不少新的敌人，整体难度也比城堡内部高了不少。可拿的东西也很多……首先是在图中所示的三根柱子上可以拿到不少红魔石，石碑后可以拿到一枚恶魔之星。【图 020】之后顺着楼梯走下来到广场，这里等待着但丁的是新敌人“利刃”，这是比人偶厉害得多的家伙，注意不要被夹攻。在广场入口右侧有一条小路，这里的墓碑下有一块蓝魔石碎片。【图 021】在一个小门的上方还可以拿到一瓶圣水【图 022】顺着磷火的指示来到广场内部。点亮封印盘后，利用悬浮的平台拿到新的武器——伊夫里特。伊夫里特的攻击力比较强，但灵活性不及复仇者，玩家可以通过按下R3来快速切换两种武器，非常方便。回到广场外部时新的BOSS级怪物——狮鹫出现。对付它用榴弹炮是一个不错的选择。取胜后用伊夫里特的火焰点燃图中门另一侧的火把就能进入门内【图 023】。门内是一片丛林，

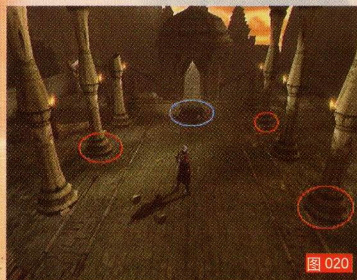

图 020


图 021


图 022

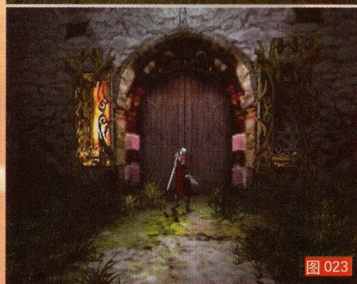

图 023


图 024

图 025


图 026

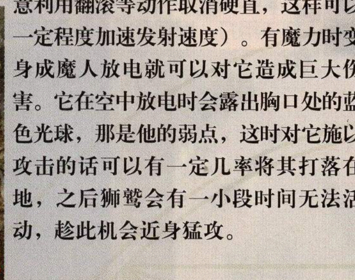
能见度很低。但丁跳到图中的枯木上除了能获得隐藏的红魔石外【图024】，往右边二段跳还能到达一个很隐蔽的平台，可以拿到红魔石和圣水【图025】。正当但丁准备进入丛林深处的门时敌人出现，强化型人偶的防御反击是必须注意的，消灭敌人后继续前进，在图中所示处取得恶魔之星【图026】，最后用200个红魔石就可以解除封印门过关。

敌人能力分析：利刃（Blade）

攻击和防御都非常积极的敌人，移动也非常迅速。在受到攻击时会用盾牌和头盔进行防御，因此应该先用比较强力的攻击破坏掉它们的盾牌和防御（比如说突刺剑或跳斩）这样就会轻松许多。不过还是要小心它们迅猛的攻击。HIGH TIME（长按）→跳斩的反复使用是可以屈死利刃的。

狮鹫(Griffon)

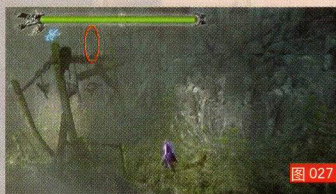
擅长远距离攻击的BOSS，攻击比较有规律，再加上通常它都会和但丁保持距离，所以可以有充分的反应时间回避攻击。对付它可以使用榴弹炮（注意利用翻滚等动作取消硬直，这样可以一定程度加速发射速度）。有魔力时变身成魔人放电就可以对它造成巨大伤害。它在空中放电时会露出胸口处的蓝色光球，那是他的弱点，这时对它施以攻击的话可以有一定几率将其打落在地，之后狮鹫会有一小段时间无法活动，趁此机会近身猛攻。



MISSION 10 浓雾之溪谷

规定时间：4分30秒　规定红魔石数量：600个　蓝魔石碎片：0

这个场景很诡异，每个版面都有两个岔路，只有其中只有一个出口是通往下一个版面的，而如果不慎走错了的话，就只有从头来过了……好在会有一个白色的光球为但丁指明正确的路，跟在光球后面就可以顺利前进。对付敌人时最好快些，否则跟丢了就很难办。有时光球会被敌人吸入体内，这时就要把敌人消灭才能继续前进。在第一个版面的木门上方【图027】和第二个版面的石碑处有隐藏的红魔石。进入庭院前会遇到两只“独眼巨人”这次就可以大开杀戒了……


图 027

MISSION 11 宿命

规定时间：5分30秒　规定红魔石数量：1000个　蓝魔石碎片：2

本关一开始就要面对镰刀死神的挑战。镰刀死神可以制造小型龙卷风，但丁一旦跳入龙卷风的范围就会被吹至高空，不过仍然威胁不大。利用复仇者的二段跳斩几下就可以将之轰杀至渣。版面右边的玻璃墙后有一块蓝魔石碎片，可以从玻璃墙上方的缺口中跳进去拿【图 028】。然后从中间的圆形通道处跳下去，可以看到这里有一块墙面后面透出光线，把这面墙打破后将里面的敌人全部消灭后能拿到一块隐藏的蓝魔石碎片。从缺口处向上跳就来到了左侧玻璃墙的内部。在这里可以拿到过关必须的“纯洁之证”，跳上“纯洁之证”上方的那个平台上还能够拿到不少隐藏的红魔石（需要跳一下）。

进入下一个房间，在一个发出蓝光的装置处使用“纯洁之证”。得到“圣杯”。此时BOSS黑骑士再度出现。总的来说对付他的方法仍和MISSION 4差不多。利用挑斩+魔人变身后狂攻即可再次将其打倒（魔人变身后的连斩仍然可以破掉他的防御。）惟一要注意的就是他瞬移后的飞行道具攻击而已。最后在闸门上方的骑士像处使用圣杯就可以打开通往下一关的大门。


图 028

MISSION12 幽灵船

规定时间：4分钟　规定红魔石数量：700个　蓝魔石碎片：1

从本关开始会有几场水中战，首先还是熟悉一下水中的操作：摇杆——控制方向；X键——前进；△键——配合摇杆可实现快速转向；○或□——调查（取得武器后R1＋○or□为射击）；R1＋摇杆反方向＋△为180°转身。此外要注意，在水中是无法变身成魔人的。由于一开始但丁并没有水中专用的武器针枪，所以从船底部的缺口处进入船内后应该先避开水中的敌人先来到船舱内取得针枪【图029】，针枪后面的箱子里有一枚恶魔之星不要忘了拿。然后来到甲板，这里的桅杆两侧隐藏着许多红魔石（从船首起第一根桅杆的顶层右侧，中间桅杆第二层的右侧，船尾侧桅杆二层的左侧）走到桅杆尽头即可拿到。在离船首最近的桅杆顶端对着船头用一


图 029

次突刺剑能得到一块隐藏的蓝魔石碎片。东西拿齐后调查船长室的门，消灭出现的镰刀死神后再调查一次就可以发动船只，同时进入本关的BOSS战。

BOSS仍然是那只狮鹫，这次它多了一招召唤火鸟的招式，召唤出的火鸟不仅能直接攻击但丁，还能将但丁抓到空中来干扰但丁的动作，很是烦人，所以当火鸟出现时先用榴弹炮先将火鸟消灭比较好。攻击狮鹫时最好跳到桅杆的最顶端用榴弹炮或手枪进行攻击。狮鹫还是会和上次一样用电流来攻击但丁，这时要顺着它攻击的频率，不断地跳起躲避→落地时榴弹炮攻击→跳起躲避……等魔力槽蓄满时变身放电就可以大量削减狮鹫的体力。如果狮鹫降落到船上时就会使用大范围的雷击，同时露出自己的弱点——胸口处的蓝色光球。雷击的虽然很难躲避，但桅杆的最上层却是最安全的，跳到桅杆最上层后变身用手枪攻击狮鹫的弱点……这时就是考验玩家连打速度的时候了。击退狮鹫后进入船长室过关。

MISSION 13 深渊

规定时间：2分30秒　规定红魔石数量：200个　蓝魔石碎片：1

本关流程很短，进入船长室后可在发光的雕像处取得“赫尔墨斯之杖”。此时船突然沉入了水中，只要沿着来时的路原路返回船底部的缺口处即可（船长室的门由于水压的关系无法打开，可在附近找到通往船舱的通风口）。把船舱内的敌人消灭掉就可以解除出口的封印，而从出口对面的楼梯下去可得到一块蓝魔石碎片。

MISSION14 深邃的黑暗高耸的山岭

规定时间：5分钟　规定红魔石数量：500个　蓝魔石碎片：4


图 030

在本关正式开始之前回到船长室调查船长的遗骸就可以进入第六个SECRET MISSION 注意 ——“水牢”。这个任务的要求很简单，只要将水下的8只“利刃”全部消灭即可，多利用场地宽度避免夹击就可以轻松搞定。从水中出来后不要忘记拿蓝魔石碎片【图 033】，另外在宝箱处还能找到一瓶圣水【图 030】。接下来但丁会来到一个圆盘状的地下通道里，先到通道的尽头处取得“小型纹章盾”后拉下骷髅的手骨使机关运转，然后乘位于圆盘中部的升降机来到地面（回去时小心地下冒出的尖刺）。

回到地面后可以在瀑布下找到圣水，利用二段跳来到图中所示处取得蓝魔石碎片。【图 031】此时借助复仇者的变身飞行能力可以拿到达升降机正上方的红魔石。再跳到瀑布旁的岩石上还能拿到一些红魔石和黄魔石。

从出口来到悬崖上，消灭敌人后进入悬崖中部的门内，走过吊桥可以拿到一块蓝魔石碎片【图 032】

继续前进后会发现场景与MISSION9是左右颠倒的，不过同样也能拿到像恶魔之星之类的道具，在楼梯旁能拿到隐藏的红魔石【图 034】，解开最后一道门的封印后过关。


图 031

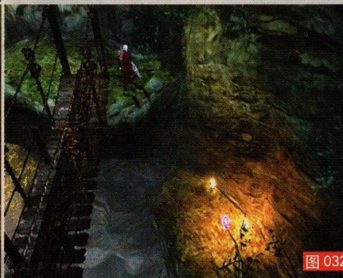

图 032


图 033


图 034

MISSION 15 命运之轮

规定时间：10分钟　规定红魔石数量：1400个　蓝魔石碎片：5

本关开始后先回到取得小型纹章盾的地下通道，调查那里的骷髅雕像就可以进入第七个SECRET MISSION 注意 ——死神守护的财宝。这个任务的难度相当大，要在地下通道的狭窄空间内对付三只SHADOW，由于外侧的通道布满了尖刺的机关，因此实际上的战斗场地只有内侧通道，推荐武器为霰弹枪，考验玩家反应与基本功的时候到了……（如果实在觉得压力太大不妨考虑使用圣水）。

经过一番苦战后，再回到浓雾之溪谷后的庭院进入第八个SECRET MISSION 注意 ——徘徊的亡灵。这个任务的目标是取得空中的蓝魔石碎片，听上去很简单，但……蓝魔石碎片的位置实在是太高了，光凭但丁一个人是无论如何也到不了那么高的地方的。这是就要借助几个”恶魔之罪“手中的剪刀了——先走到蓝魔石下方，把几个”恶魔之罪“都引过来，然后踩着它们手中的剪刀，再配合二段跳就能取得空中的蓝魔石碎片了。

接下来回到广场，利用小型纹章盾打开以前打不开的两扇分别发出蓝光和红光的门。这两扇门后的房间结构都差不多，先进哪一扇门都行。但丁会在先进去的房间内拿到“魔光石”和“双枪”，并且在另一个房间内取得最后一种射击型武器“恶梦β”。在两个房间的一楼都各有一个平台，跳上去可以拿到红魔石【图 036】。要注意的是两个房间的地下都有墙壁可以打破，其中有不少补给。在蓝光门内的地下有一块蓝色魔石碎片【图 035】。而在红光门内拿“双枪”或恶梦β时记住先跳到物品的下方去，在放物品的平台正下方用一次二段跳就会发现一块隐藏的蓝魔石碎片。出来后在磷火正对着的门处使用“双枪”就可以打开通往斗技场的门。但丁将在这里与狮鹫展开决战。

狮鹫比起前几次出场时实力有了明显提升，防御力和攻击频率都以前高了不少。要多使用翻滚躲避电击。进入战斗后先用斗技场两侧的传送门到来到斗技场顶层，在天桥顶层的中央部分有一块蓝魔石碎片，一定要在狮鹫压坏天桥之前拿到手。此外斗技场3层还有两个绿魔石可供但丁恢复体力。将狮鹫的体力打掉四之一左右时，狮鹫就会压断天桥并失去飞行能力。这时就好办多了，用榴弹炮攻击顺便蓄魔力，然后变身对着狮鹫狂放电就能大幅削减它的体力。胜利只是时间的问题罢了。

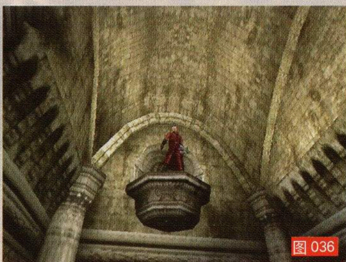
已经身负重伤的狮鹫盯着眼前的这个家伙，似乎它还不能接受自己失败的现实。不过但丁坚毅的眼神又让它想起了那个传说中的魔剑士。



"你……简直就像是那个魔剑士，不……也许你的力量还要在他之上……"

"够了，如果我是你我就会少说两句，你已经受了致命伤了" 但丁并不愿看到狮鹫这副痛苦的样子。


图 035


图 036

"我是……魔帝门德斯大人的仆从，不会就此善罢甘休的。我全能的主人啊，赐予我力量吧，将这个狂妄的人类毁灭的力量！"

狮鹫用尽最后的力量发出了对主人的请求，不过它的主人显然对这位仆从的拙劣表现不那么满意。

"你已经没有利用的价值了，你知道等待着你的将是什么。"

魔帝冷冷地抛下这句话后用一道强烈的电光将狮鹫化为了一堆齑粉，自己便消失了，只有狮鹫临终前的惨叫回荡在斗技场的上空。

"你把这只笨鸟干掉了，看上去这对你来说并不难。"

"他竟然连自己的手下也可以随随便便地杀掉，我的母亲和哥哥也是这样被他杀死的，我决不会放过你，魔帝。"但丁捏紧了拳头，狠狠地说道。

MISSION 16 黑暗的恶梦

规定时间：6 分钟　规定红魔石数量：1000 个　蓝魔石碎片：6

本关一开始就有一块完整的蓝魔石可以拿【图 037】。从斗技场离开后，再回来一趟就可以进入第九个SECRET MISSION 注意 ——寂静引导的阶梯。只要踩着骷髅头往上方不断跳跃就可以拿到悬在空中的蓝魔石碎片并完成该任务。现在从来时的路回到城堡内部了，不过奇怪的是，城堡内部的结构似乎与来时有了细微的差别……大厅一楼有一块蓝魔石碎片【图 039】。在大厅二层的时空神像上方对着骑士雕像的方向用一次STINGER JUMP还能拿到一块蓝魔石碎片【图 038】。之后点亮大厅内的封印盘，打死从天而降的敌人"等离子体"后可以将一楼大门的封印解除。在长廊的人脸下方二段跳可以获得一块蓝魔石碎片【图 040】。径直来到大圣堂遇到新的BOSS级角色——梦魇。胜利后回到停放有水上飞机的房间内就会出现第十个SECRET MISSION 注意 ——黑暗中的影子。但丁要在城堡一层内找到隐蔽着的4只SHADOW并把他们全部消灭，其中有两只就在水上飞机的机翼上，还有两只分别在大厅二层和大厅正门内。将这个隐藏任务完成后通过大圣堂后面的石桥残骸，对着墙上的浮雕使用"赫尔墨斯之杖"后跳入左边的画内就可过关。

敌人能力分析：等离子体（Plasma）

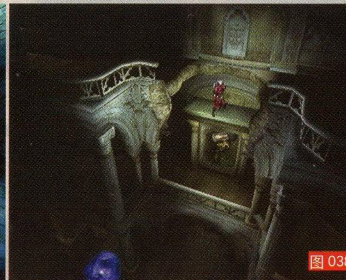
动作与但丁十分相象的敌人，且具有分身及变身成蝙蝠的能力。还会利用翻滚动作来躲避攻击。不过攻击威胁性似乎并不大。要注意的是在它分身后只要有一个分身没死就有可能再次分身……会浪费不少时间。所以还是速战速决比较好，不过利用它的这一特点来收集红魔石也是一个不错的选择。由于等离子体和"复仇者"同为雷属性，因此还是用伊夫里特攻击比较好。

敌人能力分析：梦魇（Nightmare）

BOSS梦魇平时都保持在胶质状态，只有通过击打封印盘才能使其固态化，并露出核心。要给予其伤害，就必须在其露出核心时攻击它地核心部分。与梦魇作战时还要时刻注意封印盘的状态。

梦魇在胶质状态时，会将但丁吸入体内的噩梦世界，只要将里面的敌人都消灭，就能从噩梦世界脱身，同时还能给梦魇自身造成可观的伤害，更重要的是出来后，封印盘上火焰的燃烧时间会大大延长，为整个战斗省下不少砍封印盘的工夫。建议每次与梦魇作战都主动去梦魇体内走一遭，绝对值回票价。


图 037


图 038

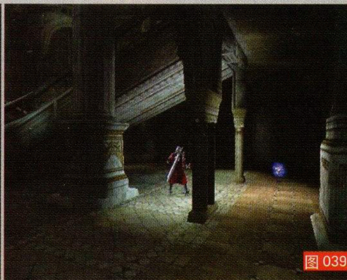

图 039


图 040

MISSION 17 失散的遗物

规定时间：7 分钟　规定红魔石数量：600 个　蓝魔石碎片：2


图 041

本关开始后先回到石桥的残骸处，如果能够在不掉入水中的情况下跳到大声堂那一侧的话（变成魔人飞过去也行）就可以进入第十一个SECRET MISSION 注意 ——天空中的蓝色灵石。在石桥残骸的上方有一块蓝魔石碎片，只有借助那个镰刀死神的小型龙卷风才有可能达到蓝魔石碎片所在的高度，不过稍有不慎掉入水中的话就算任务失败……难度可想而知。不过投机取巧的方法也有，那就是站在大圣堂的门上方【图 041】处，在这里用一次二段跳，在跳至顶端时变成魔人飞到石桥残骸上空的话就可以不费吹灰之力拿到魔石碎片了。【图 042】


图 042


图 043

回到城堡内部，顺着惟一的通路前进，再度跳进一面镜子中。但丁发现自己来到了一个圆形的小型斗技场内，新的敌人"冰刃"也在这时出现。对付这种冰属性的家伙使用伊夫里特是最好的选择。搞定"冰刃"后会来到一条常常的走廊内，走廊中聚集着大量的人偶，在这里使用"恶梦β"的话绝对会让你大呼过瘾……沿途的铠甲内也隐藏着不少红魔石，不要客气。沿着走廊一直走，进入一间大屋，大屋中被布下了结界。只有打倒大屋中的"冥界之龙"才能打破结界。冥界之龙会不停地口吐火球攻击但丁，只要玩家看准时机用剑把火球砍回去就能对结界内的冥界之龙造成伤害，3次之后就可以打倒它了。然后用右摇杆转动机关，把月光引向天花板上的圆盘处就可以去拿"月光水"了。在离开之前不要忘了到大屋二层的阳台上取得蓝魔石碎片【图 043】。接下来就要到长廊的另一个门处使用"月光水"，黑骑士就在房间里等待这但丁的到来……

黑骑士这次可说是全力以赴了。他的攻击方式多了不少，尤其是远距离操纵短剑攻击的那招尤其厉害。此外黑骑士的攻击力也大幅提升。一定要小心应付。变身成魔人攻击仍然是对付黑骑士的不二法门，五连斩依然能够破他的防……此外魔人状态下的榴弹炮攻击也能对黑骑士造成较大的伤害。只要注意灵活地躲避攻击，胜利就是属于但丁的。

MISSION 18 灵石艾里基萨

规定时间：6分钟	规定红魔石数量：900个	蓝魔石碎片：3

从黑骑士最后留下的项坠中，但丁终于明白了，原来一直以来与自己针锋相对的黑骑士就是自己经的亲生哥哥巴杰尔。“魔帝……竟然连我已经死去的哥哥也不放过，我绝对要你为你的卑鄙付出代价！”但丁紧紧地握住了哥哥最后的遗物……两个项坠合二为一，引发出了Force Edge的潜在力量——以父亲的名字命名的魔剑“斯巴达”就潜藏在Force Edge内！


图 044


图 045

“父亲，原来你一直都在我身边……”

另一方面，魔帝也得知了巴杰尔被但丁击倒的消息。

“巴杰尔也逃脱不了失败的命运吗……？翠茜，去准备下一步的行动，去吧。”

“遵命。”这位金发的美女冷冷地回答到……

从传送点回去后，另一面镜子也可以进入了，里面是已经被水淹没了的地下监狱，这里一定要把出现的桶都破坏掉，可以拿到不少红魔石以及一块蓝魔石碎片。来到监狱的尽头处，消灭三个“恶魔之罪”后就可以离开监狱了。接下来的房间又是那个似曾相识的楼梯间，通过点亮封印盘可以将整个楼梯间注满水，利用这段时间往上游，在最上层拿到“哲学者之卵”不过在最下层的封印盘右侧有一个突出的落脚点，在有水时来到这里可以拿到隐藏的蓝魔石碎片【图 045】。取得“哲学者之卵”后，通过惟一的出口来到中庭。从四周的封印盘不难猜出将要出现的对手是谁……先到中庭二层的门内拿到蓝魔石碎片【图 044】，然后回到中庭在蓝色火焰处使用“哲学者之卵”，在等待灵石炼成的这段时间里，但丁还要对付讨厌的梦魔……这次对付梦魔的方法基本和上次差不多，惟一的不同就是在梦魔体内遇到的是“狮鹫”而已。

MISSION 19 通向异形的世界

规定时间：3分30秒	规定魔石数量：500个	蓝魔石碎片：3

按原路返回到石桥处，跳入右边的那一幅画内。在卧室内可以拿到一块蓝魔石碎片和无敌星。然后在艾里基萨的作用下进入卧室的镜中世界内。在图中所示处共有两块蓝魔石碎片【图 046】，其中塔楼上那一块要在已经取得下面那块蓝魔石碎片的情况下才会出现。在庭院中部拿到“贤者之石”。这时游戏中最后一种杂兵级怪物“NOBODY”出现了。取胜后按原路返回至大圣堂，调查那滩蓝色的水就能进入魔界了……在透明的地面前使用“贤者之石”就可以过关。

敌人能力分析：NOBODY

作为最后一个登场的杂兵级敌人，NOBODY乍看上去似乎不太起眼，但它会在受到一定伤害后会给自己戴上一个古怪的面具后全身巨大化，这时的NOBODY的攻击力会大幅上升，一定要小心应付。关键还是要靠灵活的躲避，伺机进攻（榴弹炮也无法将NOBODY击倒）。如果变身成魔人的话，NOBODY还有一招可以在瞬间但丁的魔力槽吸干。更可恶的是在它死后身体的爆炸也是有攻击判定的……总之是个很讨厌的怪物。用“STINGER——榴弹炮——STINGER……”（STINGER可以取消榴弹炮的硬直）反复攻击是很有效的打法。


图 046

MISSION 20 与梦魔的了断

规定时间：4分30秒	规定红魔石数量：700个	蓝魔石碎片：0

本关的路线也相当简单，只需一直前进就可以来到“祭品之间”。

这里的天花板上写满了一些古怪的文字，正当但丁为这个诡异房间而惊讶时，翠茜的喊声传到了他的耳中。

“但丁，救救我……”翠茜腿部好像受伤不轻。

“翠茜！”但丁赶忙向翠茜跑去。突然，一道强力的结界将但丁围在了中间，“梦魔”那恶心的躯体也慢慢从地下浮现了出来。原来，这些文字就是用来控制梦魔的符文。

“翠茜，你躲远一点，我看来还有点麻烦得先解决掉～”

正当但丁即将胜利时，一道电光突然从结界外飞来，但丁躲闪不及，挨了这重重的一下。但丁回头一看，翠茜正冷冷地看着他。

“但丁先生，你太天真了。我恐怕我俩的交情就只能到此为止了，我不希望你给我的主人带来太多的麻烦。”

“翠茜……你？”

梦魔再度向但丁袭来，但丁只得强忍疼痛，继续这愈发不利的战斗……

这次由于场地比较狭小，因此在躲避攻击方面会有一点吃力，不过相信打到这里的玩家应该已经能够应付自如了。（这一次梦魔体内的敌人是黑骑士）当梦魔的体力降低到一定程度时，会发生剧情，强行中断但丁的攻击，同时封印盘会完全熄灭。而梦魔的HP耗尽时，其核心会完全露出并回复一定量的HP，这时梦魔的攻击是最疯狂的，在坚持攻击它的核心一段时间就能彻底击溃梦魔。

梦魔的核心彻底被击碎了，失控的能量化为光柱，四处散开。一根石柱被切断，从空中砸向翠茜，而翠茜似乎对这灭顶之灾没有任何的准备。正在这千钧一发之际，但丁飞奔过来救下了翠茜……

“但丁……你为什么要救我？”

但丁随手拍了拍身上的灰，扭过头去，沉默了半晌，才平静地答到：“你长得很像我母亲。好了，你最好赶快从我眼前消失，我保证这种事不会发生第二次。”

翠茜仿佛想到了一些什么，“但丁……”

“别过来！你这恶魔！你有着我母亲的面孔，可你跟本没有一个人所应有的灵魂，你这个躯壳！别再逼我了！”但丁用枪指着翠茜吼道……然后是但丁默默的离开……

“你也失败了，翠茜。规矩你是知道的……”魔帝又神不知鬼不觉地出现了。不过翠茜好像并没有听见这个魔鬼所说的话，只是呆呆地望着但丁离去的方向。

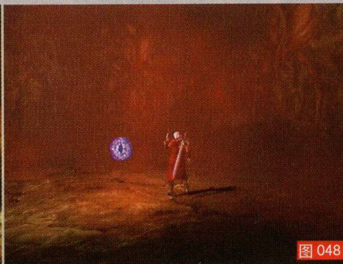
MISSION 21 活着的洞窟

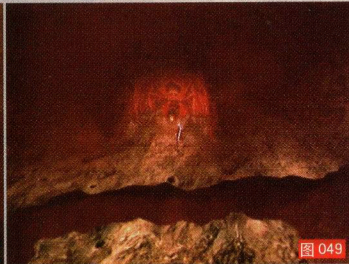
规定时间：5分钟 规定红魔石数量：700个 蓝魔石碎片：1（完整）

本关开始时回到刚刚与梦魇交战的房间内可以在一根骨柱后面找到一枚无敌星。之后在下一个房间的时空神像正对着的墙壁处调查一下可以进入最后一个SECRET MISSION 注意 ——隐藏的腕轮【图 047】。但丁要在一条漫长的通道内找到一个叫做"时之腕轮"的道具。一路上会有许多岔路，不过只要记住一直走右边的出口就能顺利到达目的地。途中还能拿到一块蓝魔石【图 048】。通道的尽头是一个大空洞，先跳到空中的平台上打死又一只冥界之龙（用普通攻击就可以将之打倒），再打死出现的两只"冰刃"就会出现几个活动的落脚点，利用这几个落脚点就可以找到"时之腕轮"【图 049】。时之腕轮是一件非常特殊的道具，但丁装备上它后，按L1键就可以利用魔力槽将时间停止，在时间停止的这段时间内，敌人完全失去行动能力，只能任由但丁鱼肉，（对BOSS无效）当然，装备了时之腕轮后但丁也就不能变身成魔人了，玩家们可以根据具体情况作出取舍。至此游戏中的12个隐藏任务就全部被攻克了。

回到来时的房间内，这里有一个门被骨头给封住了。只有先到下一个房间内打破一个发出白光的机关后才能进入。骨门后的通道内遍布着许多触手，一被缠上就会损失体力。可以用伊夫里特的火焰跳冲过去。来到有熔岩的房间后击打封印盘，利用石柱到达上层的门。进入门内点亮一个封印盘就可以解除最后一道大门的封印，最终决战就在眼前。


图 047


图 048


图 049

MISSION 22 传说之战

规定时间：5分钟 规定红魔石数量：0个

但丁终于有了与他的仇人魔帝面对面的机会

"我就知道总会有一天能再度面对斯巴达家族的后裔。"

"这次的结局也会和上次一样！"

"……你是这样想的吗？先回头看看，你会感兴趣的。"

但丁顺着魔帝发出的光线回头一看，翠茜正像祭品一样被定在了大殿的上方。

"翠茜！"

"别动，人类，否则我就立即杀了她。"

"你……！"

这时魔帝发出的三条光矛已经贯穿了但丁的身体，剧烈的疼痛传遍了但丁的全身。

"但丁！"翠茜看到但丁为她身负重伤，内疚与痛苦不断冲击着她的思想。

魔帝对这一切感到非常满意。"这就是人类的极限了吗，斯巴达的血脉已经沦落到如此无能的地步了……好了，我来让你解脱吧。"

魔帝发出的光炮向但丁直射而来，就在这一瞬间，翠茜挣脱了枷锁，一把推开了但丁。光炮在下一个0.1秒贯穿了她的身体。

"翠茜！？"但丁看着眼前的一切，呆住了……

"翠茜……为什么……？"

"到最后还要妨碍我，真是个不折不扣的失败作品。"

但丁望着倒下翠茜，愤怒在他的体内燃烧着……"你已经失去斗志了么，人类？那就由我来为我们之间的恩怨划一个句号吧。"魔帝的第二发光炮向一动不动的但丁袭来。突然间，但丁的双目中散发出了血红色的光芒，将魔帝的攻击消于无形。

"你这个肮脏的家伙，我不会一直让你为所欲为的！放马过来！门德斯！！"

魔帝显出了自己的真身，将但丁带入了未知的空间。

"对了，就是这个眼神，这种杀气，和当年的斯巴达一模一样。"

"为什么，偏偏是我的母亲……"

"如果你希望的话的话，我做多少个那样的道具都行，就像翠茜一样。"

"住口！"但丁已无法抑制内心的愤怒。

与魔帝的最终决战分为两部分。

首先是在未知空间展开的射击战。魔帝的攻击方式比较多，其中以红色的光弹攻击最为常见，只要保持运动就能轻松躲避；魔帝放出的陨石是可以击碎的（击碎后可以补充魔力槽），不过对按键速度有一定要求；光束炮则是分为纵切和横扫两种攻击路线，一定要看准了再躲，除此之外其余几种攻击就不那么有威胁了，灵活运用加速（X键）可以使回避变得轻松许多。魔帝会放出四个球体形成结界以保护自己，但丁只有先将这四个球体破坏掉才能给予魔帝伤害。不过子弹的威力始终还是小了一点，最有效率的攻击方式还是在蓄满三个以上魔力槽后按L1键，这时但丁会放出红龙冲向魔帝给魔帝造成巨大伤害（结界无视），魔力槽蓄得越多，这一击的威力就越大。之前收集的恶魔之星会在此时发挥巨大作用。

之后进入地面战，所有的射击武器都对魔帝收效甚微，不过这时"斯巴达"的威力也已完全觉醒，但丁变身成魔人后就可以利用"斯巴达"发出威力强大的剑气攻击，用这招对付魔帝是再合适不过了。魔帝会召唤出一些大型球体和红龙，将球体击碎就可以获得魔力的补充，而打死红龙可以获得绿魔石以回复体力。等到离魔帝最近的那一块平台出现后，就立即跳到平台上变身成魔人对其一阵狂砍……如果玩家此时的道具储备足够丰富的话就更不用怕了。

魔帝被但丁击溃了，但就算如此，翠茜的死也无法挽回。

"以前我的母亲为了救我牺牲了自己的生命，现在你也一样这么做了……为什么？为什么我没能把你从恶魔的手中救出来！！"无限的悲愤化为晶莹的泪珠，掉落在翠茜的脸颊上。

纵然但丁的喊声响彻天际，面前的翠茜也永远无法听见了……

但丁取下自己的项坠，轻轻地放在翠茜的胸前。"这时我母亲留给我的，它和你很相配。"

但定将象征着自己父亲的魔"斯巴达"也留在了翠茜身边。"愿我的父亲也能永远守护着你的灵魂，安息吧……"

MISSION 23 母亲的引导

规定时间：7分钟 规定红魔石数量：600个 蓝魔石碎片：1

魔帝已被但丁打倒，而此时马雷特岛也濒临崩溃的边缘。但丁必须在5分钟的时限内到达停放有水上飞机的房间内，听上去似乎路程很远，实际上却并非如此，只要一直按原路往回走就行了，途中的敌人能不打就不打，遇到封印门时再把出现的敌人消灭。这样既节约了时间，也不会影响取得S级评价。5分钟的时间绰绰有余了。

来到停放水上飞机的房间时，地面突然塌陷了。但丁掉到了地下水道的房间内，可不幸的是惟一的出口也被塌陷的石板封住了。正在此时，已经体无完肤的魔帝再度出现。

"魔界的大门已经打开了，你已经无法逃脱了，人类！"魔帝狂妄地笑道。

"我压根就没想逃！用你的眼珠子好好瞧瞧，这里已经没有出口了。不过我一定会拉你一起下地狱！"但丁举起手中的剑，冲向魔帝。

然而在魔界之力的影响下，魔帝的身体不断再生，而但丁似乎已经精疲力尽了……

"但丁，别担心，一切都会好的。"熟悉的声音在但丁的耳际响起。

"……！？母亲！？"但丁简直不敢相信自己的耳朵。

原来是翠茜，她不仅没有死去，还将自己的力量传给了但丁！

但丁身上又充满了力量，一阵狂风暴雨般的攻击后，但丁将所有力量汇集在了“黑檀木与白象牙”上，瞄准了魔帝那丑陋的躯体……

“想好你的胜利台词了没？”

“我中头彩了！”

两道光束冲向魔帝，将这个魔鬼撕成了碎片。“再见，如果你还能复活的话，可千万记得向我的儿子打个招呼。”

但丁和翠茜紧紧地拥抱在一起

“但丁……我”翠茜不知该怎么表达自己的心情，然而激动的泪水是无法抑制的。

“恶魔是不会哭的，因为泪水是只有人类才拥有的宝物。”

“可一切都太晚了……”

“不，还不算晚。”

“……”

“……”

也不知该算是幸运还是不幸……那架水上飞机竟然就在这个当口从上面的房间掉了下来，而且还毫发无伤……

“还有……人类是绝对不会轻言放弃的！”但丁和翠茜坐上了飞机，用机炮在墙上轰开了一个大洞。一条隧道出现在二人的眼前。

“Let's rock！”飞机冲进了隧道内……

就在飞机冲出隧道之后，马雷特岛便在一阵剧烈的爆炸声中化为了尘埃。二人也在此时享受到了久违的蓝天、白云以及温暖的阳光。

“瞧着湛蓝的天空，简直是美极了！”

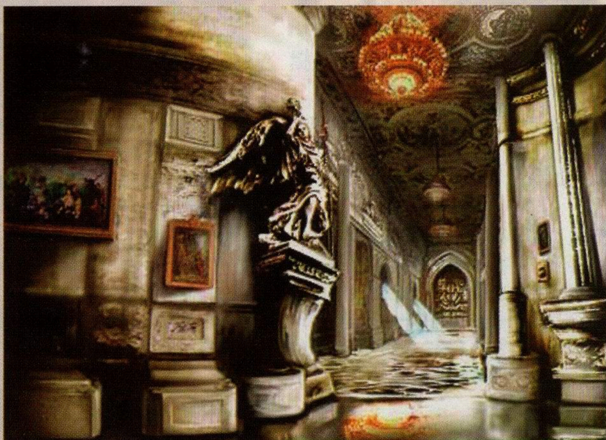
“没错，这对我们每一个人都是公平的，每个人的头上都有一片这样美丽的蓝天。”

“能够感受到这一切，真是太棒了……”翠茜的心情完全被蓝天同化了。

“嗨～翠茜！我说，没准哪一天，那些恶心的家伙还会再度在这蓝天底下大闹一番的。”

“不用担心，我们有伟大的魔剑士——但丁先生在呢，当然，还有他漂亮的搭档～”

“……”但丁略带羞涩地笑了一下，将脸转向了另一侧……



某个月光明亮的晚上，小巷尽头一块既熟悉又陌生的霓虹灯“Devil Never Cry”和往常一样静静地挂在事务所的房顶上，一阵电话铃声划破了这寂静的夜空。

“Devil Never Cry……哦，是吗……明白了……地点是？……好的，马上就来。”接电话的是翠茜。

“但丁，我想我们又有生意了。”

“是么，好吧，让我们10分钟就把这些小杂鱼送回老家”但丁一边说着，一边推开来事务所的大门，走了出来。翠茜从身后叫住了他，伸出五根手指：“不，5分钟足够了。”

“真拿你没辙……”但丁苦笑着，和他的搭档消失在夜幕中……

其他相关要素解析

隐藏的游戏模式

EASY+ 自动模式

也就是我们通常说的EASY模式，在这个模式下只要连续按△键就可以自动使出各种剑攻击，而按住□键不放则可以自动连发，机关枪来了……除此之外，该模式还有几个变更点：

1. 但丁的初期体力变为普通状态下的1.5倍（即1500）
2. 初期的魔力槽变为6个
3. 体力之星的可携带数变为3个
4. 魔人状态下体力的回复速度2倍
5. 敌人的种类会改变，数量也会减少

该模式的出现条件：

满足下面3个条件中的任意一个后就可以在过关后选择该模式了。

※在MISSION 1使用一次体力之星或黄魔石

※在MISSION 2使用一次黄魔石

※在MISSION 3使用两次黄魔石

HARD 模式

NORMAL通关一次后出现。可以继承一周目时的全部招式、红魔石和道具。难度有所上升，主要体现在：

1. 敌人的攻击力为NORMAL的2倍
2. 敌人的配置发生变化，强敌的出现率增高
3. 购买消费型道具所需的红魔石数量提高
4. 魔人状态下的HP回复速度减慢

Dante Must Die！（但丁必死）模式

HARD通关一次后出现。同样能够继承所有的道具、红魔石和招式。和这个模式的名字一样，本模式难度极高。

1. 敌人的攻击力为NORMAL的2倍
2. 敌人的配置发生变化，强敌的出现率增高
3. 购买消费型道具所需的红魔石数量提高
4. 魔人状态下HP回复能力消失
5. 战斗中敌人会在一段时间后魔人化，此时敌人将在之前的基础上大幅提升攻击力与防御力，同时敌人的攻击动作也不会因受到攻击而中断。
6. BOSS的攻击力升至NORMAL时的5倍左右
7. 各种机关，陷阱的攻击力升至2倍

The Legendary Dark Knight 模式

HARD模式通关一次后出现。在这个模式里，但丁会以传说中的魔剑士的形象出现。初期装备的武器也会有所不同，剑系武器中多了一把“阎魔刀”，基本性能与“复仇者”相同；手枪则由“黑檀木与白象牙”变成了“光与影”，性能则没有变化。

Super Dante 模式

Dante Must Die！模式通关一次后出现。可以说是对玩家攻克DMD模式后的回报，此模式下，无论发生什么情况，但丁的魔力槽都不会减少。

小技巧

人物全家福：以NORMAL或以上难度全S级通关一次就可以看到这张有点滑稽的特别插画了，还有斯巴达大人呢……

提高霰弹枪的上弹速度：在装备霰弹枪时不停地摇动摇杆就可以加快霰弹枪的射击频率，不过手指也会很累……

NightMare Punch：同时装备伊夫里特与恶梦β这两件武器时，恶梦β所在的左拳攻击力攻击力会变成通常时的2倍……比较恶搞的设定，不过攻击力的提升仅限于左拳的攻击。

关于挑衅：本作中只要接近敌人挑衅就可以增加自己的魔力槽 注意，挑衅分两种：轻按R2的单手挑衅与强按R2的双手挑衅，双手挑衅的气槽增加量约是单手挑衅的2倍。



R2键的妙用：在使用复仇者的VORTEX和伊夫里特的飞踢时系统会自动锁定目标，如果按住R2键再出以上两招的话就可以使自动锁定失效。

“但丁必死模式”心得

DMD模式下对付杂兵的指导思想是速战速决。DMD模式的杂兵战和HARD时相比难度并无太大提升，但DMD模式中的几乎所有的敌人在一定时间后都会进入魔人状态，这时敌人的攻击力，防御力均会大增，并且不会出现攻击后的硬直。所以对付杂兵一定要在他们进入魔人状态前就把他们解决掉。如果不幸让敌人进入了魔人状态，那么但丁也只有变成魔人与之周旋了。（魔人状态下但丁的攻击是可以对他们造成受创硬直的）

DMD模式的难度其实主要还是体现在对BOSS战中，尤其是后面几个BOSS。BOSS的5倍攻击力与3倍防御力绝不是闹着玩的，这要求玩家在清楚了解BOSS的行动规律和攻击模式的基础上绝对地集中精神，避免失误。可以说，DMD模式下的BOSS战考的就是玩家对这个游戏的认识深浅度。

以下是本人总结出的一些心得，也许不是最好的，但也希望能对各位提供一些参考。

MISSION 1：打法与NORMAL一样，只要注意速战速决就可以了，不要让人偶有魔人化的机会（在地下斗技场时要尤其注意）

MISSION 2：回廊内的敌人变成了SHADOW，要注意SHADOW变成一把刀砸下来那一下威力极强，要善用翻滚躲避。

MISSION 4：蜘蛛再度出现时就不能和它硬拼了，应该先退到走廊尽头（注意它吐火球的节奏，跳起避过）。这时它不会一直吐火球了，而会用爪子攻击但丁。这招威力比火球小，相对而言要安全一些。比较稳妥的打法是变身成魔人后看准它吐火球的节奏用二段跳斩攻击，只要找到“蜘蛛吐火球——但丁跳起——火球吐出——跳斩命中”的节奏感就后打倒它就不是难事了，不过仍然要注意躲避。使用“狮之荣耀”后出现的敌人是剪刀死神，很难对付，剪刀死神刚出现时要趁它还没消失在墙壁里之前变魔人多打它几下，否则它变身后麻烦就大了……

黑骑士攻击力比起NORMAL时高了许多，虽说用变魔人后狂砍的战术仍然也奏效，但要更加小心，他有一招向前跨一步再横斩一刀的招式有抗击打的特性，一旦被打中将损失惨重，一看见他弯腰蓄力就要立即跳起避开。

MISSION 5：两只SHADOW同时出现，各个击破比较好，先打死一只就好办多了。

MISSION 6：离子恶魔用伊夫里特攻击，而剪刀死神的打法同MISSION 4。

MISSION 7：蜘蛛的打法同MISSION 4。

MISSION 9：本关中的狮鹫极其难打。如果不想在这里耗时间的话可以直接用伊夫里特开门离开。执意要和狮鹫对决的话就要做好持久战的准备。狮鹫的防御力、攻击力与攻击频率都比起前两个难度有了飞跃式的提升。经常会出现打了半天收效甚微，而不小心吃它两个闪电就一命呜呼的情况。

MISSION 10：本关又会出现SHADOW×2的黄金组合……最后的两只独眼巨蛛先变魔人全力打倒其中一只（可以变魔人放电打），打倒一只以后魔力可以得到完全的回复。这样就可以集中精力对付剩下的一只了。

MISSION 12：BOSS狮鹫的攻击虽然不如上一次遇到它时那么疯狂，但他召唤出来的火鸟却非常讨厌，可以说这一战的难度60%都是来自于这只火鸟。火鸟既能攻击，又能破坏你的站位，要尽可能快地将火鸟打掉，否则狮鹫放电时你就会知道一块立足之地是多么重要。削减狮鹫HP的主要方式还是引诱它降到甲板上放电，然后爬到桅杆顶部射击。

MISSION 15：与狮鹫的战斗中一开始要尽快把它打至飞行不能（在10格魔力槽的情况下，一开始就变魔人放电，魔力耗完后在用榴弹炮补一两下即可。）狮鹫落地后要掌握它攻击的节奏，回避攻击应是最优先考虑的。

MISSION 16：梦魇的尾部核心露出时的追尾弹攻击力大增，因此不能硬拼。还是等待其头部核心露出时再进攻比较保险。梦魇的腕部突刺攻击威力很大，不过如果在其腕部伸出时击中腕部的话就可使梦魇陷入长时间的无防备状态，不过没有十足的把握还是不要冒这个险比较好。

其实在DMD难度下对付梦魇最好是装备伊夫里特，那招ROLLING BLAZE具有跳跃即带有攻击判定的特性，利用这一点，在梦魇腕部袭来时只需轻轻跳一下，就可以轻松命中梦魇的腕部了。

MISSION 17：对付黑骑士时有一个小诀窍，等打完一套连斩后在他面前等一会，他就会傻傻地摆出防御的架势，这时可以绕到他身后再砍一套连斩。黑骑士浮在空中放“剑”是很有威胁的，如果不能在第一时间将黑骑士打落在地也要跑到他脚底下，这样才能使他停止放剑攻击。

MISSION 20：梦魇多了一种将腕部扔出体外的攻击方式，此时攻击腕部仍然可以使梦魇陷入长时间的硬直，多利用伊夫里特的ROLLING BLAZE，你会发现伊夫里特就是梦魇的克星。

MISSION 22：对魔帝的射击战没有什么技巧，完全就看玩家的操作了。陆地战也很艰苦，不过好在打死魔帝放出的火龙就可以获得绿魔石回复体力。魔帝最难躲的一招就是放出几个巨大的白色光球，光球不仅攻击力极强，还能破坏但丁所在的平台，让人心烦不已。魔帝在用这一招之前会先将场地内的球体吸入体内，之后放出的光球是与魔帝吸收的球体数成正比的，所以尽可能多地破坏魔帝放出的球体就很有必要。魔帝放出的光球数量为一个到两个时，就可以利用魔人状态时的剑气将光球砍回去了。



文 勋哥 编 阿迪



空军三角洲 蓝翼骑士	KONAMI	STG
PS2 AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS	2004年2月5日	日版
1人	86KB	6800日元
对应飞行摇杆		推荐玩家年龄：全年龄

由Konami推出的本系列作品是首次在PS2上登场。游戏中有很多真实的名机出现，而且某些没有飞行过的实验机也有登场，并可以由玩家亲自操纵飞行！如果是飞机迷的话千万不要错过。此外吸引玩家的，就是作为隐藏机体登场的在Konami作品中登场活跃的VIC VIPER，兵蜂等老玩家熟悉的机体了。本作的游戏画面和其他3D射击游戏相比很一般，但是其关卡数量和难度都可以称为是首屈一指的。不管大家喜欢现实中的战斗机还是喜欢3D射击游戏或者是喜欢Konami的射击游戏，都可以尝试一下本作。下面就为大家介绍一下每个关卡的攻略和机体获得方法吧。

系统解说

章节与回合

游戏前期有章节和回合的设定。每一个章节都由10个回合构成。玩家只要开始一个任务，无论是成功还是失败都要消耗一个回合。每一个章节固定有1个重要任务，玩家在10个回合以内完成不了重要任务的话就会GAME OVER。不过，只有第一章节是不存在回合设定的。

任务

共有4种不同类型的任务：重要任务，普通任务，遭遇战，待机。每一章节所出现的任务数量和种类是不会改变的。

重要任务：每一章节必有1个重要任务。任务的难度相对来说较高，而且必须要完成。特点是3个小队都可以出击，而不少角色都会在重要任务中获得新飞机。

普通任务：每个章节除了重要任务以外就是普通任务了。难度并不高，一般规定只有某一个小队出击，特征就是即使不能完成也可以进入下一个章节，完成普通任务的目的就是获得金钱与飞机。

遭遇战：前往执行重要或普通任务的程中突然出现的强制性战斗，而且不能完成遭遇战的话就无法继续执行相应的任务。幸好遭遇战中敌人很少，战斗单位一般不会超过10架，甚至有些遭遇战只有3、4架飞机。



待机：每个章节10回合以内完成所有的主要任务和普通任务以后，直到进入下一个章节为止会出现待机任务。该任务中敌方出现飞机是随机的，有时候还会出现皇牌机师。玩家可以在此任务当中赚钱和增加击毁数，相当于练习关卡。

购入机体和入货时期



可以购买的新机体会在完成特定任务或达到某一章节后出现，在ハリ一处就可以购买到。需要注意的是玩家一定要先到作战室和ハリ一对话，获得入货情报后才能购买，否则新飞机是不会出现的。

关于隐藏飞机

获得隐藏飞机的前提条件是通关。也就是说即使在第一周目中达到规定条件也无法获得隐藏飞机。隐藏飞机是不用购买的，只要跟ハリ一对话获得飞机入货情报就可以了（特殊武器还是要购买）。

勋章的获得

获得所有勋章除了能够得到一架隐藏飞机之外，对游戏没有任何影响。勋章的获得条件和飞机的入货条件相同，即在作战室取得相关情报才能够获得。下面就列出获得各勋章的条件：

1.战斗机（运输机等OTHER AC不算在内）的击毁数达到100（エレン只需40架）。
2.地面目标的击毁数达到100（エレン只需40机）。
3.皇牌机师的击毁数达到50（エレン只需5架）。
4.看到该角色的结局。
5.出击次数达到50次。
6.被击毁数达到30次。
7.飞行时间5个小时（エレン只需1小时）。
8.购买的该角色飞机数达到80%以上。



关于勋章和各种事项都可以在个人房间中查到。

其中カズヤ有两种结局，要达到好结局（与其他人不同的结局）才能够获得勋章。

关于被击毁数：要增加被击毁数必须要被敌方击毁才行，任何自杀行为都不被承认。这里介绍一个可以较快增加被击毁数的方法：首先选择该角色的初期机体，然后在No.19的任务中锁定电梯支柱边的自动防卫炮，等它发射导弹。一般中三颗导弹就能"完成任务"。游戏刚开始就有一门自动防卫炮，既节省时间，又省下修理飞机的钱。

流程攻略

注：标题中红色标题为重要任务



No.1 BLUE WING KNIGHTS 难度：☆

可使用驾驶员：カズヤ ACE：セルゲイ



本关作为游戏第一关难度很低。主要目标TYPE-B6:PLOW由于是大型飞机因此速度很慢，使用机枪都能将之击破。セルゲイ是本关惟一的威胁，虽然还有另外3架战斗机，但他们几乎没有攻击玩家的机会。建议第一时间把セルゲイ击落。该战场还有三架Tu-160轰炸机，不要忘了击破最后一架TYPE-B6:PLOW之前顺便打掉。





No.2 作战コードH4 难度：☆

可使用驾驶员：カズヤ ACE：ジョゼッペ



本关建筑物很多，敌方大部分都是地面目标，而且没有多少真正具有威胁性的兵种。经常留意高度的话很容易就能够将它们一一击毁。战友ジョン很强，而且专打飞机，不到一会儿就会把所有飞机击落，所以想赚钱的话先打飞机，然后再打地面目标。敌方ACEジョゼッペ反而很弱，经常会被友军击毁。想亲手干掉他的话行动就要快。



No.3 "疾风"と呼ばれる男 难度：☆☆

可使用驾驶员：カズヤ ACE：レオン，アルベルト

和前两关相比这次难度增加了不少，敌军全是飞机，再加上两个ACE，确实比较麻烦。他们的攻击频率很高，一不留神就会马上被击破。幸好アルベルト要在开场1分30秒后才会出现，因此最好抢先轰掉レオン。アルベル

ト登场后所有飞机全部复位，假如之前没能击破レオン的话，复位以后他就在玩家眼前，而且还处于同一条线上，千万不要错过这个机会！アルベルト出现后一定要咬住，如果被绕到身后，后果便不堪设想。

No.4 強行偵査

难度：☆☆

可使用驾驶员：カズヤ，ルース　ACE：无



本关的难度高了不少，峡谷间的飞行高度不能超过900。而且还有巨大战车堵住了所有的进路。玩家只能从战车指挥塔与炮台间的夹缝中通过，一不小心就会撞在战车上。推荐使用ルース，因为她的初期机体比カズヤ的灵活一些。到最后还需要击毁大门两边的装置才能打开大门。

No.5 ローラーゲーム

难度：☆☆

可使用驾驶员：第二小队成员　ACE：无



战车的大型轮胎会阻挡所有攻击，所以必须从侧面攻击才能将其击毁。但这些战车会不断移动，所以打起来比想像的难多了。如果先击毁中间主战车的话，两边的护卫车也会停止。三辆主战车的距离离得较远，所以最好不要理护卫车。主战车逃离战场的话会导致任务失败。

No.6 ガーディアン作战 どこまでも続く道

难度：☆☆

可使用驾驶员：第一小队　ACE：无



我方保护的火车被击毁任务便告失败。好在火车的防御还算可以，因此不用特别留意火车。第一次登场的第一小队，每个人的特点非常明显。ジェイミ一驾驶螺旋桨飞机，リック驾驶高速飞机，而アレックス可以驾驶V/STOL机。此关卡敌方火车防御力很强，需要3、4颗导弹才能击毁，而ジェイミ一的火箭弹只要一枚就行。所以，使用ジェイミ一是一个不错的选择。此外用リック出击的话能获得新飞机。

No.7 盗贼团作战 云の上で

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：无



此关是第一个重要任务。玩家必须要完成此任务才能到达下一章节。由于云下的大气层气流不稳，所以不能降到3500以下，否则会失事。本关共出现三次大型飞艇。虽然体积庞大，但是只要命中红色目标点，两颗导弹就能搞定。大型飞艇每隔一段时间就会潜入云层，再过一段时间就会突然出现，所以飞艇在云层中的时候要保持一定的高度，避免被撞毁。飞艇会不断进行攻击，虽然炮弹数非常多，但是每一颗炮弹的威力很小，而且没有锁定，所以不用太在意。

No.8 アナグマ狩り作战 ツイスター

难度：☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：无



如果选择ジョン的话发生遭遇战以后不会发生该任务，而是出现No.34的任务。该任务中三个旋风必须要上升到云层上面（高空3000以上），垂直降落到旋风中心才能够破坏。旋风发生装置是地面的固定目标所以难度并不很大，当确认旋风发生装置破坏后就要立刻转向寻找下一个目标。

No.9 冷たい世界

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：第二小队成员　ACE：セルゲイ



主要目标是被冰山围住的大型航母。航母共分为三层，每一层各有一个目标，必须把3个目标都破坏才算完全击毁。最上层目标很容易击中，但是底下两个就有一定的难度。建议使用ホルスト的第二架飞机，因为此飞机的特殊武器范围非常广。此外要先把最上层的目标击毁，这样才能避开航母的导弹攻击。至于空中目标，由于第二小队的飞机对空能力较弱，所以建议不要理会它们。

No.10 人形使い

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：第一，第三小队成员　ACE：セルゲイ，エレン，アルベルト



本关登场的敌军全都是战斗机。敌军共分三波进行攻击，而セルゲイ在第二波，エレン和アルベルト在第三波的时候出现。其中要注意的还是アルベルト，他的实力很强，经常绕到后方进行偷袭，而且攻击力很强，只要中他的三颗导弹就完了。所以当他出现以后就死死盯住他，不要给他攻击的机会，只要能干掉アルベルト，本关的难度会降低很多。想让隐藏人物エレン出现的话，必须使用カズヤ亲自击破她。

No.11 ジャックポット作战 ナイトブリッツ

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：ピエール



不能升到2500以上，而且地面有很多激光扫描仪，一旦碰到激光就会从远处飞来导弹。虽然每一颗导弹的威力不强，但是不断被导弹攻击还是很烦人的，所以不小心陷入激光内的话要马上离开。本关主要目标是4个电磁防护罩产生器和皇牌机师ピエール。电磁防护罩产生器通常位于地下设施，只要破坏四周的磁场防护罩的其中一个就会浮到地面（经过一段时间后又会钻回地下设施），所以不要错过机会，破坏一个防护罩以后马上对产生器进行攻击。火箭弹对防护罩有特效，然而火箭弹几乎打不到ピエール。建议使用兼备导弹和小火箭筒（RCTPOD）的飞机。此外有兴趣的玩家不妨试试ジェイミ一，在使用他的情况下ピエール的机动性大幅下降（ピエール的机动性好像和玩家驾驶的飞机成正比），ジェイミ一的P-38也能追上他，接下来就利用机枪慢慢磨死他吧！

No.12 スタンピード作战 巨大な翼

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：第一小队成员　ACE：レオン



主要任务是掩护我方运输机アーケロン。敌方的攻击大部分集中在运输机，所以击毁レオン之后就没有能给己方造成威胁的敌军了。本关后期出现对空机枪，由于是惯性武器的原因，不会构成任何威胁。运输机的防御力较强，短时间内是不会被击落的。总的来说还是比较容易的一关。

No.13 スタンピード作战 钢铁の骑士

难度：☆☆☆

可使用驾驶员：第二小队成员　ACE：ジョゼッペ

这次掩护的是巨型机器人AFW。本关出现的敌人很多，主要都是地面目标，建议使用ホルスト的初期机体F-105D，或者ブライアン的A-6E。因为这些机体的特殊武器ASM对地面目标特别有效。不要花太长时间去攻击敌方战斗机，而是好好跟着AFW。此外在后期出现的地方轰炸机一定要优先击破，因为轰炸机的攻击力很强，只要两架轰炸机就足以把AFW毁掉。

NO.14 スタンピード作战 决战！コトウ要塞 难度：☆☆☆☆

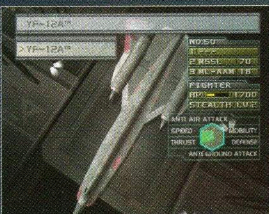
可使用驾驶员：所有成员　ACE：セルゲイ，アルベルト



从这关开始，以后的重要任务难度都很高，需要多次尝试，并熟记敌方的攻击方式和出现地点等。本关的主要任务是破坏分布在5个地下设施中的目标和セルゲイ。重要的是进入地下设施是有顺序的。在哪里出现友军的地面部队，那里就是要进入地下设施的入口，进入的时候友军会帮玩家破坏入口，但是出口要自己打通。地下设施除了主要目标以外还有很多其他目标，由于在地下很难旋转，所以要优先破坏主要目标。关于セルゲイ先不用理他，让友军消耗他的体力，直到破坏第4个地下设施。第五个地下设施没有出口，所以建议进入之前先击破セルゲイ，然后在地下设施内结束战斗。

NO.15 スタンピード作战 ハイパースピードリック 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：リック　ACE：ドナルド



本关不能进行攻击，首先要到关卡中心，接下来一个任务就是收集敌人的数据，具体方法是锁定目标大约4、5秒钟。而且有机体限制，只能用YF-12A，该机体的HP只有1700，防御也很差。该飞机在此关中只装有4颗导弹，如果把这些导弹用完的话就会任务失败。敌方机体会不断攻击，躲避这些导弹可能会吃力一些。所定目标的时间是累计的，所以建议锁定一个目标要分成两三次，这样会减少被敌人攻击的次数。

NO.16 ナバロン作战 风の谷 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：エレン、アルベルト



要灵活地躲避巨大的送风口。狭窄的峡谷两边有很多送风口影响正常的飞行。其实只有送风口的话也不会造成太大的影响。但是经过一段时间后从后面有4架飞机追击，所以一定要快速穿过峡谷。要保持速度1500左右的话后面的飞机就追不上玩家。而且速度越快，送风口造成的影响越小。到峡谷的尽头会出现4个"大风扇"和一台战车。因为战车位于峡谷的正中间，所以一定要先把它破坏。只要打中间的驾驶舱就可以了。此外用ジェイミー出战的话后面的敌机不会攻击，只是保持一定距离尾随玩家。虽然他的飞机性能很差，但同时敌人也变得很弱，看来厂家还是很注意游戏平衡性的。

NO.17 メトロ 风の谷 难度：☆☆☆☆

可使用驾驶员：ジェイミー、アレックス　ACE：无



地点位于一座地下铁路内，所以飞行空间非常狭小。幸好ジェイミー驾驶的飞机本身速度很慢，アレックス驾驶的大部分飞机为V/STOL机。也许因为他们两个人有这样的特点才选择他们两个完成任务。由于飞行空间的问题此关的难度非常高，敌方发射的导弹基本上无法回避，而且最无耻的是YAK-38的导弹会穿墙！最好的方法就是跟着我方的飞机后面，因为敌机优先攻击距离最近的飞机。但是我方的飞机只会顺时针方向绕圈，不会走直线，所以直线上的2架飞机和战车就要玩家自己来搞定。

NO.18 ナバロン作战 ターニングポイント 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：无

有三门巨炮，第一门巨炮经过一段时间会被我军击毁，玩家只要攻击剩下的就可以。一门巨炮有5个炮口。其中两个炮口会随机发射炮弹，要发射



的炮口有闪光提示。炮弹的威力很强，只要命中一次就会被击毁。巨炮的周围有两个红色的目标，破坏它们，发射的炮弹就会变成一个。玩家要从炮身进入最深部，破坏中间的炮口，然后从左侧的通道脱离。本关最大的难点就是进入炮身后躲避炮弹攻击，由于炮身很长，需要躲避很多次攻击。

NO.19 摩天楼作战 上升限界点 难度：☆☆☆☆

可使用驾驶员：所有成员　ACE：ドナルド，エレン



刚开始有两名皇牌机师和几架飞机为了掩护电梯上升而袭击玩家，经过一段时间电梯会出现。电梯底部有三个防震装置，破坏这三个装置就是主要目标。如果电梯上升到15000米，任务就会失败。但实际上电梯的高度达到10000米以上的话由于飞机的机动性便会大幅下降，基本追不上目标。所以电梯出现以后就专心破坏防震装置。当电梯出现以后所有飞机会撤退，所以最好在出现前击毁两名皇牌机师，尤其是エレン。如果让她想加入的话必须选择カズヤ。此外在3000米处有防护罩，所以高度不能低于3000米。

NO.20 メテオストラクチャー 上升限界点 难度：☆☆☆☆

可使用驾驶员：第一小队，第三小队成员　ACE：アルベルト



破坏所有大型碎片是本关主要任务。碎片从15000米高空落下来，但是飞机上升的高度越高，机动性也会越来越差，所以不建议上升过高。虽然有很多碎片，但是主要目标是大型碎片，小地图上会显示成红色。大型碎片被破坏就分裂成几个小碎片，把这些小碎片全都破坏目标才会消失。碎片的耐久度较高，所以推荐使用ROCKET，或ML-ASM等攻击力较高的特殊武器。如果碎片在3000米时还没有被破坏，碎片就会直接给防护罩造成损伤，当防护罩的损伤度达到100%时任务就会失败。

NO.21 新たなる宙へ 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：第一小队，第三小队成员　ACE：レオン



宇宙飞艇"STAR LIGHT"出现之前先把周围的地面目标破坏。宇宙飞艇出现后共有5个螃蟹型机器人紧贴宇宙飞艇，导致飞艇无法起飞，所以尽量优先破坏。成功起飞以后只有1分多的时间让玩家降落到飞艇中，时间比较紧。所以飞艇一旦起飞就要停止攻击，用小地图确认飞艇位置，尽快降落。本关出现的包括皇牌机师在内的飞机完全可以不用理会。推荐使用装有对地导弹ASM的飞机。

NO.22 翼の决断 上升限界点 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：ジェイミー　ACE：レオン



ジェイミー的最终任务关，基本和No.21差不多，只不过机体限制为ジェイミー的最后一架机体F-86L，所以可能会有一定难度。此外打完5个螃蟹型机器人，任务就完成。省去了降落宇宙飞艇的过程。本关是ジェイミー的最终关，完成任务后会有他的结局。出现条件是用ジェイミー完成5个以上的任务。也就是说之前使用ジェイミー完成5次以上任务的话，他的故事就到此结束。

No.23 クリムゾンエンペラー作战 それぞれの思惑 难度:☆☆☆

可使用驾驶员：所有小队成员 ACE：无



从这关开始以后都是宇宙战。与地面关卡不同的是宇宙中不存在章节和回合，也就是说到了宇宙以后就不会GAME OVER了（实际上从来到宇宙之前的前三关地上任务开始就不存在章节和回合）。另外，一部分机体在宇宙中无法使用，机体的各种性能和导弹的跟踪功能有所提高。因为是在宇宙，所以很难把握具体战斗的区域，当然脱离战斗区域任务就会失败。宇宙关卡中会增加确认高度的高度计，在瞄准镜右边。如果高度计的指针到达顶端的话就会离开作战区域，导致任务失败，所以要随时留意。宇宙中的大部分任务是在我方战力被削减达到40%以前将敌方战力降至30%以下。也就是说不断击毁敌机就能获胜。

No.24 クリムゾンエンペラー作战 守るべきもの 难度:☆☆☆

可使用驾驶员：第一小队，第三小队成员 ACE：フランシーヌ



同样是我方战力下降到40%以前把敌方战力降到30%以下。虽然敌方有一名皇牌机师，但是驾驶的飞机（机器人？）机动性很差，所以很容易就能够击毁。和前一关相比，敌方实力明显增加，所以要随时留意剩余的导弹数，有效进行攻击。此外还要注意不要仿及友军或被自军误伤，最好和我方战舰隔一段距离进行攻击，这样还能避免发生与战舰碰撞的危险。

No.25 クリムゾンエンペラー作战 倒すべきもの 难度:☆☆☆☆

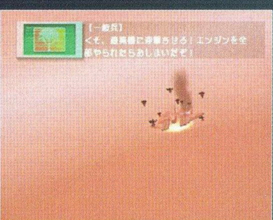
可使用驾驶员：第二小队成员 ACE：フランシーヌ



No.24和No.25的任务是宇宙战中第一次分支。和No.24一样，只不过本关只能使用第二小队成员出击，战斗力明显减低了不少。而且主要目标也从敌方飞机改变为敌方战舰。从难度方面来看比No.24增加了一点，所以建议还是选择No.24为好。

No.26 クリムゾンエンペラー作战 紅い星へ 难度:☆☆☆☆

可使用驾驶员：第一小队，第三小队成员 ACE：フランシーヌ



要掩护降落火星的战舰。由于本关有雾，而且战舰在不断移动，所以很容易走失。需要多留意小地图尽量不要让战舰受敌方攻击。因为是火星，所以有大气层，也就是说操作时的感觉和地球一样，仍然存在失速，所以上升时需要注意。有一种判断上下的方法就是依靠太阳。虽然雾大，但是强烈的阳光还是很显眼的。

No.27 クリムゾンエンペラー作战 光の届かぬ场所 难度:☆☆☆☆

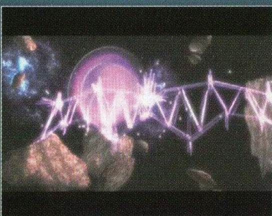
可使用驾驶员：第二小队成员 ACE：无



在地下作战，由于有高度限制，所以飞行时会受很大的限制。瞄准地图中央基地的巡航导弹共有8颗，击毁所有导弹就可以过关。巡航导弹可以穿墙，所以不要去追导弹，还是尽量飞在基地附近等待导弹到来。当然之前把基地周围的导弹发射器全部给破坏，保障我方机体的安全。是第二小队的最终任务，完成任务后就能看到第二小队的结局。

No.28 クリムゾンエンペラー作战 マザーシップ 难度:☆☆☆☆

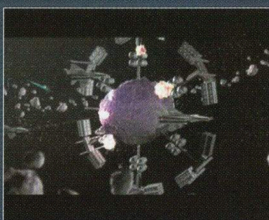
可使用驾驶员：第三小队成员 ACE：无



共有4个能量供给点，但是地形复杂，而且供给点的位置很隐蔽，所以找到攻击点是一件很困难的事。虽然周围的防护系统都是地面目标，但能够发射导弹，所以不要轻敌。破坏左右供给点后能量核就会出现。破坏能量核就可以过关。本关是第三小队最终任务的前半部分，破坏能量核之后就进入后半部分。

No.29 クリムゾンエンペラー作战 突入 难度:☆☆☆☆

可使用驾驶员：第三小队成员 ACE：ピエール



本关由于地形非常窄小，就连飞机的惯性也会影响到操纵。有两条分支路线，建议选择右边，速度一定要保持300要不然由于惯性问题根本转不了弯。到终点以后先击毁ピエール，接着破坏最后的BOSS。由于ピエール驾驶的机体机动性差，所以难度不高。主要都是难在到终点的过程。过关以后就能看到第三小队的结局。

No.30 クリムゾンエンペラー作战 アステロイド 难度:☆☆☆☆

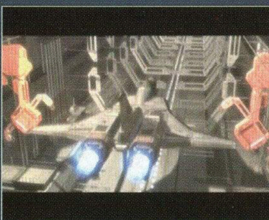
可使用驾驶员：第一小队成员 ACE：无



第一小队的最终任务。刚开始出现的陨石群只要不做出任何动作就能顺利通过。周围有4架小战舰，击毁4架战舰后就可以破坏中央的门，从门进入中心部破坏核就能够通关。本关出现的炮台都需要从垂直上方攻击才能够破坏，而且都装备着机枪，所以不要去理会它们。本卡可能是三个小队的最终任务当中最简单的一个，只要小心不要撞上小战舰就可以很轻松过关。

No.31 战いの果てに见ゆるもの 难度:☆☆☆

可使用驾驶员：カズヤ ACE：アルベルト



カズヤ的最终任务。カズヤ和アルベルト两个宿敌的对决。机体是カズヤ在宇宙军时的爱机SEEKER。本关是必须完成“加入エレン”，“用カズヤ完成10以上任务”两个条件才能出现。虽然アルベルト很强，但是我方的机体性能很优秀，所以过关非常简单。之后就能看到カズヤ真正的结局。

No.32 作战コードT8 难度:☆☆☆

可使用驾驶员：第二小队成员 ACE：ドナルド





油田和部分油轮是本关的主要目标。在这里需要注意的是采油基地中停泊的油轮中有一部分是中立国的，所以不能攻击它们。这些油轮在小地图上显示蓝色，但是由于颜色比较接近的问题较难看出来。最简单的判别方法是把油轮锁定后出现NONTGT的话就是中立国的。一旦不小心击沉这些油轮就会从报酬中减去$1000。本关每一艘油轮都有4艘装备导弹的掩护舰。要把所有目标都击毁，难度还是挺高的。所以最好就把油轮击毁，然后马上上升，离开导弹的攻击范围。

No.33 カウンターアタック 短い时の中で 难度：☆☆

可使用驾驶员：第二小队成员 ACE：ジョゼッペ



本关军舰的数量非常惊人，总数达到70艘以上。用普通机体来击沉所有军舰几乎不可能。还好只要玩家在5分钟之内不被击毁的话就算过关。也就是说本关完全是给出战机会较少的第二小队挣钱的关卡。因为难度不高，所以建议使用武器装载量较大的机体出战。

No.34 アナグマ狩り作战 一匹狼 难度：☆☆

可使用驾驶员：ジョン ACE：フランシーヌ，ジェイク



如果任务No.08用ジョン出击的话会出现本关。虽然是隐藏的关卡，但也没什么特别的地方。经过一段时间カズヤ，ルース会来掩护，接下来脱离战场就过关。

No.35 内なる悩み 一匹狼 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：ルース ACE：アルベルト，エレン，レオン



掩护中立国的医疗船，需要击毁三个皇牌机师。实际上医疗船是不可能保住的，到时间就一定会被击沉，所以击毁三名皇牌机师后慢慢赚钱就可以了。本关是进入任务No.37的必须条件，想打出No.37任务的话就需要完成此任务。

No.36 アナグマ狩り作战 难度：☆☆

可使用驾驶员：カズヤ，ルース ACE：フランシーヌ，ジェイク



任务No.34的カズヤ和ルース版，其他的全都一样，连任务的内容也相同。出现条件是“上次游戏使用ジョン完成任务No.34的同时还要用他通关一次”，下一周目时任务No.8使用カズヤ或ルース就会出现。

No.37 求めるべき答え 难度：☆☆☆

可使用驾驶员：ルース ACE：エレン



出现条件为エレン没有加入伙伴，完成任务No.35，用ルース完成5次以上任务。满足以上条件完成任务No.26就会出现。登场的敌军飞机共有三架，先击毁旁边的两架飞机，最后击毁エレン。三架飞机的速度非常快，无论选择哪一架飞机都不可能追踪他们。所以玩家可以在原地不动，等飞机飞回来的时候进行攻击。此外敌军的激光威力并不高，所以不用特别去躲避。

通关以后

实际上游戏难度最高的是第一周目。因为第一周目的时候玩家基本上得不到好机体。而到了二周目获得隐藏飞机后就会简单很多。游戏通关后存档游戏，第二周目保留的要素有每个角色的机体，金钱和个人战绩。而其他的要素都不会保留，需要重新完成。

一些实用的小技巧

1.难用的机关炮和火箭弹



因为游戏中没有锁定功能，因此机关炮和火箭弹的实用性很差。但是这两个武器都有一项优点，那就是使用机关炮击毁时获得金钱为正常情况下的2倍，而使用火箭弹击毁时获得金钱为正常情况下的3倍！而惟一有VIC VIPER的机关炮射程有2000左右。根据游戏中说明它并不是机关炮而是激光。从二周目开始就可以利用它的优点和金钱加倍法多多挣钱了。

2.弹药以及耐久度补给秘籍

在战斗中按暂停依次输入左摇杆的↑、↑、↓、↓右摇杆的→、←、→、←、L3、R3。就可以把弹药（特殊武器除外）以及耐久度加满。但是一次战斗只能用一次。

3.自爆秘籍

自爆秘籍共有3种。第一种是↑↑↓→←→←X○，第二种是↑↑↓↓→←→←L1R1，第三种是↑↑↓↓→←→←□△。在战斗中按暂停输入以上的秘籍就会自爆，没有什么任何好处。

4.穿墙的导弹

游戏中惟一有ML-ASM可以穿墙命中目标，最能体现出来的是No.18和No.19。在No.18当中玩家不用进入炮身，直接从外面扫描发射导弹就能够打倒炮口。同样No.19的电梯也只要锁定就必死！

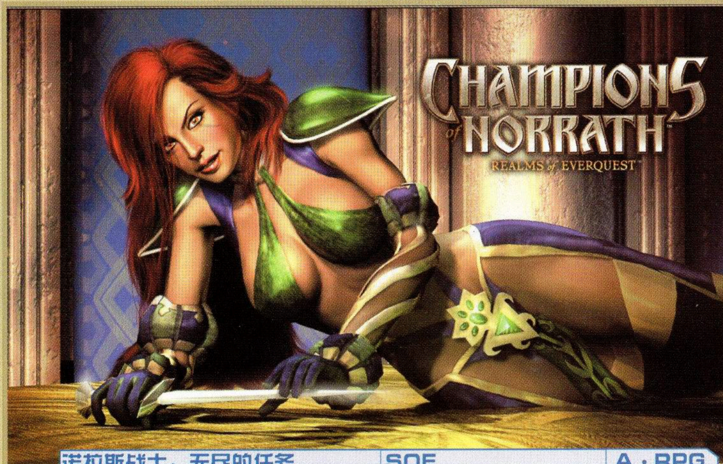
武器性能表

武器略称	武器名称	射程	性能
GUN	机关炮	400	基本上大多数机体都装有的武器，子弹无限。
MSSL	导弹	1700	对空对地用标准导弹
ASM	对地导弹	1700	对地专用导弹，比普通导弹加强了追尾性能和攻击力
LR-AAM	中距离导弹	3200	中距离对空导弹，有着很长的射程
HM-AAM	高机动对空导弹	1700	追尾性能优秀的对空导弹
ML-AAM	多目标对空导弹		同时可以锁定6个空中目标的对空导弹
ML-ASM	多目标对地导弹	2200	同时可以锁定6个对地目标的对地导弹
UGB	无诱导爆弹	–	空投爆弹。命中率很低，但是威力很大
SGB	诱导爆弹	–	可以锁定目标再投导弹
LGB	激光诱导爆弹	–	具有扫描空性能的投爆弹，命中率有所加强
CLB	集束爆弹	–	爆弹中装有很多小型爆弹，范围很广
NPM	火焰爆弹	–	爆炸后产生一片火海，范围很广
FAE	燃料气化爆弹	–	有一定的贯通能力的爆弹
ROCKET	火箭弹	2000	没有锁定功能，威力强，范围较广
RCTPOD	火箭弹发射器	2000	同时发射三个火箭弹
RCT	广域破坏火箭弹	–	有着超大范围的攻击判定，威力超强，引爆后的冲击波能伤到自机
RIPPLE (VIC VIPER)	圆圈激光	2000	同于火箭弹，范围比火箭弹稍微广
BOMB (TwinBee)	诱导投型爆弹	–	同于诱导爆弹
SPREAD (Blue Thunder)	超广域破坏火箭弹	–	同于广域破坏火箭弹
ALLCLR (BlockShooter)	全消方块	–	强制完成任务用武器。使用后不管敌我全灭，任务就成为MISSION OVER
SWORD (超级战斗机)	雷剑	–	就相当于火箭弹的范围和威力的加强版
LAZER (FLINT-ROCK)	激光	2000	多目标对空激光。有趣的是它的名字并不是LA“S”ER，而是LA“Z”ER。
FISH (ペン太)	鱼爆弹	–	同于无诱导爆弹
HYPER	超级激光	2000	追尾能力很强
HOMING	跟踪激光	2000	追尾性能很强的多目标激光
A-AIM	自动目标	2200	同于跟踪性激光

己方机体获得方法

NO.	飞机名称	特殊兵种	获得方法
カズヤ			
001	F-5E TigerII	UGB (50)	初期机体
002	Mig-21bis "FISHBED N"	UGB (50)	MISSION2 结束之后
003	Su-20 "FITTER C"	ASM(20)	第二章节开始时入货
004	X-29A	HM-AAM(20)	完成 7 次以上任务
005	Mig29SMT "FULCRUM C"	RCTPOD(120)	完成次个以上任务
006	Su-27LL-UV(PS)	HM-AAM(20)	第七章节开始时入货
007	YF-17 Cobra	HM-AAM(20)	第五章节开始时入货
008	F-2A	ASM(20)	第九章节开始时入货
009	Mig-1.44 MFI	LR-AAM(20)	完成 10 次以上任务
010	X-32AL	SGB(20)	完成 12 次以上任务
011	S-55 LFS	HM-AAM(20)	完成 5 次以上任务
012	F0-A-22 RaptorTM	HM-AAM(20)	第九章节开始时入货
013	Hunter FGA9	NPM(30)	通关一次以后
014	Su-17M "FITTER D"	UGB(50)	通关一次以后
---	SEEKER	HM-AAM(6)	任务 NO.31 的限定机体
ルース			
015	Su-24M "FENCER D"	CLB(30)	初期机体
016	F5D-1 Skylancer	UGB(50)	第二章节开始时入货
017	歼击 8 型 IIM "Finback B"	RCTPOD(120)	第三章节开始时入货
018	F-20 Tigershark	HM-AAM(20)	第五章节开始时入货
019	HiMAT	HM-AAM(20)	完成 5 次以上任务
020	F-14D Tomcat	ML-AAM(18)	完成任务 NO.35
021	F-A-18C Hornet	HM-AAM(20)	第六章节开始时入货
022	Su-30MKI	HM-AAM(20)	完成 4 次以上任务
023	歼击 12 型	UGB(50)	完成 6 次以上任务
024	F-15E Strike Eagle	FAE(30)	第八章节开始时入货
025	Su-35 "FLANKER E"	ML-AAM(18)	完成 7 次以上任务
026	YF-23A Black Widow II	HM-AAM(20)	第九章节开始时入货
027	歼击 11 型	LR-AAM(20)	通关一次以后
028	F-102A Delta Dagger TM	RCTPOD(120)	通关一次以后
ジョン			
029	Su-7BM bis "FITTER A"	RCTPOD(120)	初期机体
030	F-106A Delta Dart TM	RCT(1)	完成任务 NO.34
031	F-4E Phantom II	NPM(30)	第二章节开始时入货
032	超七"枭龙"(FC-1)	UGB(50)	第三章节开始时入货
033	MiG-23ML "FLOGGER G"	UGB(50)	完成两次任务
034	Mig-33 "FULCRUM"	ASM(20)	完成 4 次任务
035	X-31A	HM-AAM(20)	完成 6 次任务
036	F-16C Block 50 Fighting FalconTM	HM-AAM(20)	第五章节开始时入货
037	F-15C Eagle	HM-AAM(20)	第七章节开始时入货
038	Su-27SMK FLANKER B	LA-AAM(20)	完成 7 次以上任务
039	Eurofighter Typhoon	HM-AAM(20)	第九章节开始时入货
040	S-37 Berkut	ML-AAM(18)	第九章节开始时入货
041	F-100D SuperSabre	NPM(30)	通关一次以后
042	T6-1(modified prototype)	ASM(20)	通关一次以后
ジェイミー			
043	P-38 LightningTM	UGB(50)	初期机体
044	P-51D Mustang	UGB(50)	完成任务 NO.6
045	Il-2M3 Shturmovik	UGB(50)	完成任务 NO.17
046	Spitfire Mk24	UGB(50)	完成任务 NO.12
047	F-86L SabreJet	MSSL(40)	完成任务 NO.22
リック			
048	Lightning F6	RCTPOD(120)	初期机体
049	歼击 6 型新	UGB(50)	第二章节开始时入货
050	YF12A TM	ML-AAM(18)	完成任务 NO.15
051	F-104G StarfighterTM	RCTPOD(120)	第二章节开始时入货
052	F-108 Rapter	HM-AAM(20)	完成 7 次以上任务
053	TSR2	UGB(50)	完成 5 次以上任务
054	MiG-27K "Flogger J"	NPM(30)	第四章节开始时入货
055	F-111F TM	LBG(20)	第五章节开始时入货
056	Mig-25PDS "FOXBAT E"	LR-AAM(20)	完成任务 NO.6
057	Mig-31BM "FOXHOUND"	LR-AAM(20)	完成 4 次以上任务
058	Su-37	LR-AAM(20)	第五章节开始时入货
059	F-15S/MTD Active	ML-AAM(18)	第九章节开始时入货
060	Su-15TM FLAGON F	LR-AAM(20)	通关一次以后
061	歼轰 7 型 飞豹	UGB (50)	通关一次以后
アレックス			
062	T-58VD "FLAGON B"	LR-AAM(20)	初期机体
063	Yak-38 "FORGER A"	RCTPOD(120)	完成任务 NO.6
064	MiG-19PFM "FARMER"	UGB(50)	完成 3 次以上任务
065	歼击 7 型 MG	UGB(50)	第三章节开始时入货
066	F-5A Freedom Fighter	NPM(30)	第三章节开始时入货
067	A-5A Vigilante	ASM(20)	第四章节开始时入货
068	歼击 8 型 "Finback A"	UGB(50)	完成 5 次以上任务
069	AV-8B Harrier II	RCTPOD(120)	第六章节开始时入货
070	SeaHarrier F/A2	ASM(20)	完成任务 NO.17
071	Yak-141 "FREESTYLE"	ASM(20)	第五章节开始时入货
072	X32B	ASM(20)	第九章节开始时入货
073	F/A-35B TM	HM-AAM(20)	第九章节开始时入货
074	MiG-17F "FRESCO C"	UGB(50)	通关一次以后
075	Su-22M-4 "FITTER K"	UGB(50)	通关一次以后
ホルスト			
076	F-105D Thunderchief	ASM(20)	初期机体
077	Su-25A "FROGFOOT"	FAE(30)	第二章节开始时入货
078	Yak-28I "BREWER B"	CLB(30)	完成 5 次以上任务
079	A-10A Thundervolt II	UGB(50)	第四章节开始时入货
080	F-117A Nighthawk TM	LGB(20)	第六章节开始时入货
081	Jaguar GR1	RCTPOD(120)	完成 3 次以上任务
082	f-16XLTM	ML-AAM(18)	完成 7 次以上任务
083	Tornado GR1	ASM(20)	第五章节开始时入货
084	F-15U Plus	FAE(30)	第七章节开始时入货
085	X-44 TM	SGB(20)	第九章节开始时入货
086	F-101B Voodoo	RCT(2)	通关一次以后
ブライアン			
087	A-7E Corsair II	UGB(50)	初期机体
088	A-4M Skyhawk	UGB(50)	第二章节开始时入货
089	Buccaneer S2D	UGB(20)	第三章节开始时入货
090	A-6E Intruder	ASM(20)	完成任务 NO.33
091	SeaVixen FAW2	UGB(50)	第七章节开始时入货
092	F4D-1 Skyray	UGB(50)	完成任务 NO.9
093	F-1	ASM(20)	第五章节开始时入货
094	Su-39 "FROGFOOT"	CLB(30)	完成 5 次以上任务
095	Su-34	LGB(20)	完成 7 次以上任务
096	F/A-18E Super Hornet	ASM(20)	第九章节开始时入货
097	Su-32FN	ASM(20)	通关一次以后
エレン			
098	Tornado F3	HM-AAM(20)	初期机体
099	Su-33 "FLANKER D"	HM-AAM(20)	加入伙伴以后
100	歼击 10 型	ASM(20)	加入伙伴以后
101	I-2000LFS	HM-AAM(20)	加入伙伴以后
102	X-36	LR-AAM(20)	加入伙伴以后
103	Bird of Prey	LGB(20)	加入伙伴以后
隐藏机体			
104	VIC VIPER	RIPPLE(100)	通关以后(角色不限)
105	TwinBee	BOMB(999)	用第二小队通关
106	MX5000	ML-ASM(100)	地面目标击毁数达到 150 以上
107	Jerry Mouse	ML-AAM (80)	用第一小队通关
108	Falsion	LR-AAM(80)	战斗机的击毁数达到 150 以上
109	BlueThunder M-45	SPREAD(100)	买完一个角色的所有机体
110	MANBOU-J	SPREAD(4)	用第三小队通关
111	BlockShoother	ALLCLR(1)	某一个角色的所有勋章全部入手
112	スーパー战斗机	SWORD(10)	所有队员的出击次数总和达到 150 次以上
113	FLINT-ROCK	LAZER(100)	所有队员的累积击毁 ACE 总数达到 100 以上
114	ペン太	FISH(150)	打出所有结局(共 5 个)
115	Aura-Wing	HYPER(120)	购入 50 架以上的飞机
116	Axelay	HOMING(100)	购入 100 架以上飞机
117	Poly	A-AIM(80)	ルース、エレン的所有机体入手

文 HADES／a9tg 编 猫太



诺拉斯战士：无尽的任务	SOE	A·RPG
PS2		
Champions of Norrath: Realms of EverQuest	2004年2月11日	美版
1～4人	2279KB	49.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

2001年的PS2上的一款《博德之门：暗黑联盟》，已经让我们领略了此类美式A·RPG的无穷魅力。接下来我们意外发现了《诺拉斯战士：无尽的任务》这款与"《博德之门：暗黑联盟》系列"类似的游戏，一旦上手，便觉得该游戏在各个方面都已经超越了它的前辈，而且是大大超过了《博德之门：暗黑联盟2》。精美的画面，变化多端的地图，种类繁多的装备都是该游戏值得骄傲的地方。虽然本作推出才半年，但续作的制作消息已经公布了。那么在新作问世之前，就让我们先一起进入《诺拉斯战士：无尽的任务》的世界进行一段令人难忘的奇幻之旅吧！

游戏操作

□键	确认／对话／捡取
×键	物理攻击
△键	技能＆魔法A
○键	技能＆魔法B
L1键	切换近／远程武器
R1键	防御
L2键	使用魔法瓶
R2键	使用血瓶
左摇杆	控制人物移动
右摇杆	地图显示状态（远／中／近）
十字键	技能＆魔法快捷键的设定
SELECT键	人物状态
START键	暂停／游戏功能选项[回到游戏／回城(需要回程卷支持)／读取／设置／添加删除人物／退出]

菜单详解

武器栏	所有武器都会显示在这个界面，游戏中的武器包括匕首、剑、刀、枪、斧、锤、弓、攻击魔法瓶等。
防具栏	所有防具都会显示在这个界面，游戏中的防具包括盔甲、头饰、护腕、护膝、盾牌等。
物品栏	所有饰物和道具都会显示在这个界面，包括药瓶回城卷轴、强化宝石、剧情道具等。
状态栏	显示当前角色的状态，包括各项能力、对各个属性的抵抗力、装备武器防具后的数值等等。
任务栏	显示当前要完成的任务。
技能栏	显示角色所能学到的技能。

创建人物

Step1 样貌

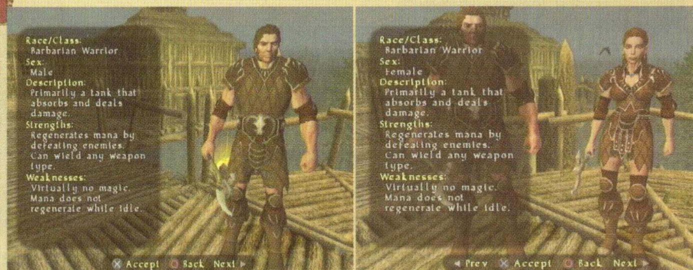
Skin	皮肤颜色选择
Hair Style	发型选择
Hair Color	发色选择

Step2 能力

Strength	力量。主要增加攻击力以及负重能力
Intelligence	智慧。主要增加魔法力回复速度以及总魔法力上限
Dexterity	器用。主要增加弓箭威力和防具效果
Stamina	体力。主要增加体力的恢复速度以及总体力上限。

技能表

初心者推荐
Barbarian Warrior（野蛮人武士）



战士是任何武装战斗的专家。他们以战场为家，能挨能打，因此拥有所有职业中最高的生命点数，也就是通常俗称的"血牛"，他们攻防能力极高，可以装备所有类型的武器和防具，但是MP不能自动回复，需要杀敌后才能回复，技能多为肉搏型，后期习得双手武器以及先祖召唤后，那简直就是个屠夫……

Blunt Weapon Skill（钝器技巧）	初期习得，主要是增加使用钝器，如锤，榔头等武器时的基础攻击力。每级增加5%。
Slashing Weapon Skill（锐器技巧）	初期习得，主要是增加使用尖锐武器，如剑，弯刀等武器时的基础攻击力。每级增加5%。
Slam（猛击术）	Lv3习得，强力的一击。每级增加10%威力，增加4点魔力消耗。
Bind Wound（伤口包扎）	Lv3习得，加快体力恢复速度。每级增加10%。
Dodge（闪躲）	Lv5习得，增加回避远程武器的几率。随着等级上升，回避的几率增加。
Endurance（耐力）	Lv5习得，增加负重的上限。每级增加15 Pound。
Shield Bash（盾牌撞击）	Lv5习得，在装备盾牌的情况下，使用盾牌撞击给予敌人一定伤害，一定几率使敌人眩晕。随等级上升，威力和致晕的几率都会增加。
Critical Hit（会心一击）	Lv8习得，在一定时间内增加必杀攻击的几率，在范围内的同伴可以共享效果。随着等级上升，时间，几率和影响范围都会增加。
Dual Wield（双手武器）	Lv10习得，双手可以各拿一把小型或中型武器，但是武器的威力都会降低，而且副武器的魔法伤害无效。随着等级的上升，武器威力会上升，每级增加2%。
Cyclone（飓风攻击）	Lv10习得，旋转攻击周围的敌人。随着等级上升，攻击的威力和旋转的时间都会增加。
Ground Pound（震地攻击）	Lv15习得，打击地面造成震击，给予附近的敌人伤害，必须使用双手锤子。随着等级上升，威力和范围都会增加，一定级别后追加致晕特效。
Charge（蓄力攻击）	Lv15习得，冲向敌人进行强力攻击。随着等级上升，威力上升，一定级别后对范围内的敌人也能造成伤害。
Riposte（伤害反射）	Lv15习得，一定几率使伤害反射。随着等级上升，反射的几率增加。
Ancestral Call（先祖召唤）	Lv20习得，召唤祖先在一段时间内增加你的速度和威力，并且能影响你的伙伴。随着等级上升，增加值，时间和影响范围都会增加。

中级者推荐
Wood Elf Ranger（木精灵游侠）

游侠是森林的保护者及大自然的守卫，近身攻击力一般，有部分巨型武器不能使用，但是可以使用一些初级的辅助魔法，应该算是一个能够自给自足的职业。游侠在弓箭上的技巧与其他职业无可比拟，后期的爆裂攻击和毒攻击是对付大群敌人的最好武器，20级也可以习得双手武器技能。

Blunt Weapon Skill （钝器技巧）	初期习得，主要是增加使用钝器，如锤、榔头等武器时的基础攻击力。每级增加5%。
Slashing Weapon Skill （锐器技巧）	初期习得，主要是增加使用尖锐武器，如剑、弯刀等武器时的基础攻击力。每级增加5%。
Archery Skill（箭术技巧）	Lv2习得，增加使用弓时的基础攻击力。每级增加5%。
Multi-Fire（复数射击）	Lv3习得，能够同时发射多支箭，而箭也会消耗相应的数量。随着等级上升，发射箭的数目和速度都会增加。
Cold Arrow（冰箭术）	Lv5习得，发射冰属性的箭，造成额外冰冻伤害并且可以冻住敌人一段时间。随着等级上升，箭的威力、飞行速度和冻住敌人的时间都会增加。
Endurance（耐力）	Lv8习得，增加负重的上限。每级增加15 Pound。
Critical Hit（会心一击）	Lv8习得，在一定时间内增加必杀攻击的几率，在范围内的同伴可以共享效果。随着等级上升，时间、几率和影响范围都会增加。
Entangle（缠绕术）	Lv12习得，能够把敌人固定在原地，在一段时间内失去移动力。随着等级上升，成功几率，时间和缠绕敌人数目都会增加。

Fire Arrow（火箭术）	Lv10 习得，发射火属性的箭，造成额外火伤害并且能伤害周围敌人。随着等级上升，箭的威力、飞行速度和伤害范围都会增加。
Regeneration（再生术）	Lv15 习得，增加魔力恢复速度，每级增加 5%。
Poison Arrow（毒箭术）	Lv15 习得，发射毒属性的箭，造成额外的毒伤害并且能产生毒云在一定时间内伤害周围敌人。随着等级上升，箭的威力、毒云的范围和时间都会增加。
Explosive Arrow（爆裂箭）	Lv20 习得，发射爆裂箭，造成巨大伤害，还能炸到周围的敌人。随着等级上升，爆炸威力、范围和飞行速度都会增加。
Minor Healing（初级治疗术）	Lv20 习得，恢复体力。每级增加 3% 恢复值
Dual Wield（双手武器）	Lv20 习得，双手可以各拿一把小型或中型武器，但是武器的威力都会降低，而且副武器的魔法伤害无效。随着等级的上升，武器威力会上升，每级增加 2%。

中级者推荐

High Elf Cleric（高级精灵牧师）

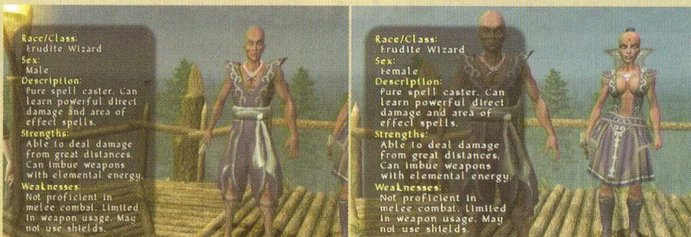


牧师是虔诚的男女信徒，因信仰与忠诚进入战场，传颂其守护神。强大的魔法，使用钝器及穿着任何护具的能力，使他们成为任何平均团队中的柱石，近战能力应该是排第三的，最可惜的是只能装备钝器，不过有众多攻击魔法和辅助魔法做补充，后期习得排斥不死的技能后，就会知道什么是杀"人"于无形了。

Blunt Weapon Skill（钝器技巧）	初期习得，主要是增加使用钝器，如锤、榔头等武器时的基础攻击力。每级增加 5%。
Holy Strike（神圣打击）	初期习得，放出神圣光球攻击敌人，对不死系能够造成额外伤害，高等级的光球有追踪功能。随着等级升高，光球的威力会增加。
Endurance（耐力）	Lv5 习得，增加负重的上限。每级增加 15 Pound。
Shield Bash（盾牌撞击）	Lv5 习得，在装备盾牌的情况下，使用盾牌撞击给予敌人一定伤害，一定几率使敌人眩晕。随等级上升，威力和致晕的几率都会增加。
Healing（治疗术）	Lv8 习得，恢复体力，并能够同时恢复周围的伙伴的体力。随着等级上升，恢复值和范围都会增加。
Holy Armor（神圣护甲）	Lv8 习得，召唤出神圣铠甲，在一段时间内把部分伤害转化为魔力的减少。随着等级上升，持续时间和转化的伤害值都会增加。
Blessed（祝福）	Lv8 习得，一定时间内大大增加魔力的恢复速度。
Undead Shield（不死护盾）	Lv10 习得，一定时间内整个人罩在防护盾中，不死系生物的攻击会有一部分反射回去，高等级时周围的伙伴也会有这个盾。随着等级上升，持续时间和反射的伤害值都会增加。
Hammer Of Wrath（愤怒之锤）	Lv10 习得，召唤愤怒之锤攻击敌人，锤子有一定几率会进行旋转攻击。随着等级上升，愤怒之锤得威力、持续时间和旋转攻击的几率都会增加。
Blinding Light（盲眼术）	Lv10 习得，放出强烈的光芒，使周围敌人混乱并造成伤害。随着等级上升，造成的伤害、持续时间和范围都会增加。
Repulse Undead（排斥不死）	Lv15 习得，净化周围不死生物，对不死系敌人有一击必杀的效果，对非不死系无效。
Convert Enemy（控制术）	Lv15 习得，一定几率在一段时间内让敌人为你战斗，对不死生物，动物和强力敌人无效。随着等级上升，转化的几率，敌人数目和时间都会增加。
Root（定身术）	Lv20 习得，高级的缠绕术，能够把敌人固定在原地，在一段时间内失去机动力，高等级能够同时固定多个敌人。随着等级上升，成功几率，时间和固定敌人数目都会增加。
Dismiss Dead（驱散不死）	Lv25 习得，向敌人投掷一个头骨，可以对不死生物造成巨大伤害，如果没有命中，在一段时间内头骨会持续碰撞障碍物而反射直到命中。

上级者推荐

Erudite Wizard（博学者法师）



巫师是终极智慧的追寻者，他们的专长与咒语都集中在这目标上。近战能力巨差，只能使用杖类武器以及一些小钝器，防具也只能用一些专用的，肉搏战中是首先被秒杀的对象，不过魔法异常强大，初期的冰和雷的攻击已经威力非常，到了后期冰雹，风暴等魔法更是霸道非常，只要有足够的魔法瓶和自身魔法回复速度，那简直就是在蹂躏敌人……

Blunt Weapon Skill（钝器技巧）	初期习得，主要是增加使用钝器，如锤、榔头等武器时的基础攻击力。每级增加 5%。
Shock of Frost（冰球术）	初期习得，向敌人发射冰球，并可以冻结敌人，高等级的冰球会撞碎产生冰渣，对周围的敌人造成伤害。随着等级升高，冰球的威力和冻结的时间都会增加。
Concentration（冥想）	Lv3 习得，加快魔力的恢复速度。每级增加 15%。
Bolt of Shock（雷球术）	Lv5 习得，向敌人发射电球，高等级的电球会产生连锁闪电，打击周围的敌人。 随等级上升，雷球的威力和范围都会增加。
Frost Storm（冰霜风暴）	Lv8 习得，在一定区域内制造冰霜风暴， 一定时间内持续伤害敌人。随着等级上升，风暴威力、持续时间和范围都会增加。
Endurance（耐力）	Lv8 习得，增加负重的上限。每级增加 15 Pound。
Wizard Beam（巫术射线）	Lv10 习得，向敌人发射持续的能量光束，在松开快捷键或魔力耗光之前不会消失。高等级的光束还会打击附近的敌人。随着等级的上升，光束的威力和长度都会增加。
Bind Wound（包扎伤口）	Lv10 习得，加快体力恢复速度。每级增加 10%。
Lightning Weapons（闪电武器）	Lv12 习得，在一定时间内，给赋予武器雷属性，高等级会让附近伙伴的武器也拥有雷属性。随着等级的上升，属性威力和持续时间都会增加。
Cold Weapons（冰冻武器）	Lv15 习得，在一定时间内，给赋予武器冰属性，高等级会让附近伙伴的武器也拥有冰属性。随着等级的上升，属性威力和持续时间都会增加。
Shock of Fire（火球术）	Lv15 习得，向敌人发射火球，高等级的火球会产生爆炸，伤害周围的敌人。 随等级的上升，火球的威力和爆炸的范围都会增加。
Fire Flares（火圈术）	Lv18 习得，在一段时间内，产生火球围绕你旋转，打击靠近你的敌人。随着等级上升，火球的威力、数量、范围都会增加。
Fire Weapons（火焰武器）	Lv20 习得，在一定时间内，给赋予武器火属性，高等级会让附近伙伴的武器也拥有火属性。随着等级的上升，属性威力和持续时间都会增加。
Fire Storm（火焰风暴）	Lv20 习得，在一定区域内制造火风暴， 一定时间内持续伤害敌人。随着等级上升，风暴威力、持续时间和范围都会增加。
Root（定身术）	Lv23 习得，高级的缠绕术，能够把敌人固定在原地，在一段时间内失去机动力，高等级能够同时固定多个敌人。随着等级上升，成功几率，时间和固定敌人数目都会增加。
Cone of Frost（锥形冰暴）	Lv25，在身前制造锥形范围冰暴，对范围内的所有敌人造成伤害，冰暴在你松开快捷键或魔力耗光之前不会消失。随着等级上升，冰暴威力、持续时间和范围都会增加。
Cone of Fire（锥形火焰）	Lv28 习得，在身前制造锥形范围冰暴，对范围内的所有敌人造成伤害，冰暴在你松开快捷键或魔力耗光之前不会消失。随着等级上升，冰暴威力、持续时间和范围都会增加。

初心者推荐

Dark Elf Shadowknight（暗黑精灵影子骑士）



暗骑士是诺拉斯的黑暗战士，从他们所信奉的邪神获得力量。结合了战士的肉体训练及亡灵法师的修养，暗骑士可成为最可畏的敌人之一。他们的近战能力很强，可以使用所有武器和防具，更有威力不俗的病毒魔法可以使用。样子又是非常之酷，惟一有白头发可以选的种族，是个全能型的家伙。

Blunt Weapon Skill（钝器技巧）	初期习得，主要是增加使用钝器，如锤、榔头等武器时的基础攻击力。每级增加 5%。
Slashing Weapon Skill（锐器技巧）	初期习得，主要是增加使用尖锐武器，如剑、弯刀等武器时的基础攻击力。每级增加 5%。
Disease Bolt（病毒球）	Lv3 习得，向敌人发射病毒球，使敌人感染疾病持续受到伤害，并有传染的效果。随着等级上升， 病毒球的威力和感染持续时间都会增加。
Life Tap（吸精术）	Lv5 习得，一定几率把你杀死的敌人的精华转化为你的体力或魔力，当看到有红色或蓝色的光球从敌人的尸体飞出，按下 block 键（R1），可以吸收增加你的生命或魔力。随着等级上升，吸收几率和转化量都会增加。
Disease Trail（病毒轨迹）	Lv8 习得，施法后在经过的路上形成病毒雾，持续伤害身处其中的敌人。随着等级上升，伤害力和持续时间都会增加。

Engulfing Darkness（黑暗吞噬）	Lv8 习得，向敌人发射黑雾，持续伤害敌人并一定几率使敌人混乱。随着等级上升，伤害力，混乱几率和时间都会增加。
Endurance（耐力）	Lv8 习得，增加负重的上限。每级增加 15 Pound。
Bind Wound（包扎伤口）	Lv10 习得，加快体力恢复速度。每级增加 10%。
Disease Shield（病毒护盾）	Lv10 习得，在施法者周围形成病毒雾，任何进入范围内的敌人都会给予伤害。随着等级上升，伤害力，持续时间和范围都会增加。
Riposte（伤害反射）	Lv15 习得，一定几率使伤害反射。随着等级上升，反射的威力和几率都会增加。
Summon Skeleton（召唤骷髅）	Lv15 习得，召唤骷髅兵协助战斗，有一定几率骷髅兵会用属性兵器（火，冰，电）。随着等级上升，骷髅兵等级和用属性兵器的几率都会增加。
Shield Bash（盾牌撞击）	Lv15 习得，在装备盾牌的情况下，使用盾牌撞击给予敌人一定伤害，一定几率使敌人眩晕。随等级上升，威力和致晕的几率都会增加。
Convert Undead（控制不死生物）	Lv20 习得，一定几率在一段时间内让不死生物为你战斗，对非不死系和一些强力不死生物无效。随着等级上升，转化的几率，敌人数目和时间都会增加。
Harm Touch（伤害触摸）	Lv25 习得，超强力近身攻击，威力很大，但是需要一段准备时间发动。随着等级上升，攻击的威力和准备的时间都会增加。

流程攻略

Norrath（诺拉斯）——这个远古时代由龙神Veeshan（薇仙）创造的世界，在经历了数百年后已经发展成一个各种种族混居的大陆，而Innoruuk（因诺鲁艾克）这个有着仇恨王子之称的神也把魔爪慢慢的伸向了这片大陆……

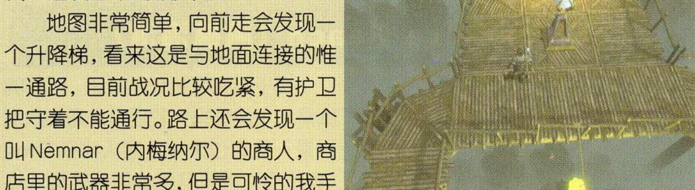
Act Ⅰ

我，一个信仰着女神Firiona Vie（费罗娜·薇）的自由佣兵，在各个城市间接受着不同的任务来赚取赏金。这次来到了Faydwar（法德沃）地区，一个由很多森林组成的地方。这里正发生着战斗，一支由Goblin（地精）和Orc（兽人）组成的联合部队，正在进攻木精灵的首都Kelethin（克勒辛），战况十分危险……

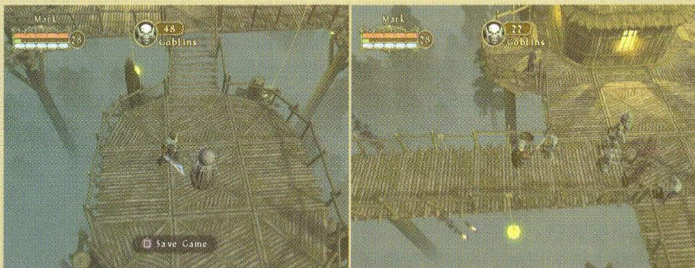
Kelethin（克勒辛）



精灵之王Leithkorias（雷斯克洛拉斯）把所有来援助的佣兵都召集到了一起，在进行了一番慷慨激昂的战前动员后，他希望我们去干掉这次战争的始作俑者—兽人族的首领，一个非常狡猾奸诈的家伙，他目前藏身在Forest Ruins（遗迹森林）里。最后他单独对我说，他们需要的不是一支部队，而是一个英雄，一个能拯救诺拉斯世界的英雄。嗯？不就是帮杂鱼部队来进攻嘛，怎么会牵扯到拯救世界……突然，耳边的战鼓声响起，来不及去多想了，还是先解决已经攻上来的敌人吧。



地图非常简单，向前走会发现一个升降梯，看来这是与地面连接的惟一通路，目前战况比较吃紧，有护卫把守着不能通行。路上还会发现一个叫Nemnar（内梅纳尔）的商人，商店里的武器非常多，但是可怜的我手头上只有几十个金币。算了，还是先去完成国王的差事吧，继续前进，穿过传送点和记录点就来到了战场，目测了一下发现攻上来的还只是一些废柴地精，数量大约30来只，我拔出手里那把攻击力才4～5的小匕首扑了上去，还没热身，已经全部解决了……



回去交差后，就可以使用升降梯来到地面了，在下去之前我还把刚才战斗得到的战利品卖给了商人，小小赚了一笔，之后买了一点恢复药水，毕竟我还是穿着单薄的布衣在战斗，被群殴的话可不是闹着玩的。（T_T）

Lesser Faydark（小菲达克森林）

来到地面上发现木精灵的弓箭部队已经基本控制了战局，那个弓箭队队长和他手下都取笑我还用着一些初级装备，不过精灵王子Elogain（伊尔冈）还是出面替我打了全场。最后他们希望我在附近的地精洞穴好



好转转，找一些好的装备或者魔法饰品来强化一下自己。这区域的地图倒是不算大，路上的敌人以普通地精为主，还有一种会吐火的飞虫。经过一番摸索，发现有三个地精洞穴。其中有两个是死路，但是里面的地精能力强了很多，有些还拿着带属性的武器，在我愉快的练完级后，来到了最后一个洞穴入口。嗬，招呼我的是一个全副武装的地精卫兵，身边还带了两头熊，熊的攻击力非常大，如果在路上救下一些木精灵的士兵，那就可以让他们在前面堵着，自己在后面用弓箭来暗算，也可以采用游击战术对付，之后再解决那个"光杆司令"就简单了。

Hidden Tunnels（隐秘隧道）

原来这个洞穴里才是真正的地精据点，这里面的地精有些都穿上了盔甲，而且还有法师配合作战，而法师的冰魔法会让动作缓慢，非常难缠。可以先用弓箭在远程直接攻击法师。这隧道有三层，在使用回城卷轴回去整理装备和采购道具之后，在第三层的最深处看到了地精的小头目，体格也就比一般地精大点吧。利用地形周旋了半天，他终于还是被我干掉了。在他尸体上也找到一枚防御+10的戒指，真是不错的战利品。回到地面想与大部队汇合，没想到他们已经去森林深处了，和留守的精灵交谈之后得知，沿着河流走便会遇到大部队了。

Greater Faydark（菲达克森林）

这里的战斗更激烈，兽人的部队也已经杀到，在解决一小队兽人先锋部队，救下几个木精灵弓箭手后，我沿着河边摸索，一路上有很多熊地精和兽人，要小心对付。在一个要塞前又遇到了弓箭队队长，他告诉我，地精部队已经退到菲达克遗迹附近的森林里了，但是遗迹前要塞的大门太牢固，破坏不了，而控制大门机关在河流尽头的兽人洞穴里。精灵王子伊尔冈已经先去了，他希望我可以去接应一下。于是我顺着河流继续前进。

Orcs Cave（兽人洞穴）

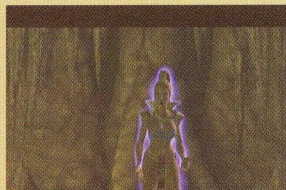
Level1

兽人果然是比地精稍聪明一点，洞穴设计的非常巧妙。由于地形不是太有利，而兽人们的能力也都很强，有的更拿着带属性的武器，特别是一下子冲上来十几个的时候还真是难以招架。混在里面的还有兽人法师，会放毒雾，也非常讨厌，害得我喝了不少药，最后在Level2的入口前碰到了腿受伤的伊尔冈，他说找到Elfdraught（精灵之息）就可以医治，但是要快，因为不知道什么时候兽人大部队会回来……



Level2

刚下去，就看到一个神秘的女人，他告诉我现在情况十分的危险，要我快去找她，话刚说完就消失了，搞得我一头雾水。在不远处就可以看到Level3的入口了，但是我不能丢下王子不管，于是继续前进，这里的地形就更狭小了，而且敌人以弓箭手为主，终于在最深处发现了药，我以最快速度赶了回去，王子服了药说需要休息，并送给我一把好弓，并且给了我他的祝福，于是我便独自一人朝Level3去了。



Level3

终于到了最后一层，控制要塞大门的机关就应该在这里了，路上都是很多的强兽人在把守，解决他们后就来到了机关前。果然，不会让我这么容易得手的，兽人小头目带着他的一群手下来到了我的面前，对付他们只有游斗了，小头目的攻击力很高，不过速度很慢，可以先把他的手下吸引过来逐个解决，最后只剩下他一个人了，这样就可以慢慢对付了。解决他们后我转动了开关。这时候要塞的门也开了，我通过传送点回到了门前，大部队已经先杀了进去……

Forest Ruins（遗迹森林）

刚一进去就目睹了一小队弓箭手被投石车干掉了，路上可以看到两辆投石车，什么也不用说了，为刚才牺牲的精灵报仇吧，点燃投石车旁边的炸药就可以了。继续往前走，这里的局势非常混乱，到处都是零散的战斗和横飞的火石。在绕过一小段矮墙迷宫后，我看到了一个名叫Oetheilas（欧塞拉斯）的弓箭手，他要我去解决十辆投石车，在来的路上已经炸了两辆了，剩下的八辆分别在左右两侧，都有小BOSS分别看守，顺利完成任务后，我来到了菲达克遗迹前。

精灵部队的指挥官Turanin（特瑞宁）告诉我，兽人首领现在正躲在遗迹里，不久前他就收到线报，说兽人首领偷了菲达克森林里一个非常厉害的吸血鬼的卷轴，至于这个卷轴使用后有什么效果，没人知道。所以现在我必须去抢回来，否则如果被他找到使用方法，兽人和地精的联合部队就会赢得这场战役。为了最终的胜利，我毅然地走进了遗迹。

Faydark Ruins 1 （菲达克遗迹内部1）

这里是遗迹吗？我观察了一下四周，倒觉得更像是个Spider（蜘蛛）的巢穴。路上可以看到很多的遗骸，调查可以发现不少好装备。果然，不出我所料，大批的蜘蛛就在前面等着我，边战边走，来到了遗迹的最深处，突然兽人首领从我身后闪了出来。我仔细打量着他，一身威武的盔甲和一把特制的魔法武器，都是些不错的装备（眼谗中）。而他对我的到来并不感到惊讶，并叫嚣着要把我像蚂蚁一样的踩死。（－ －b）



BOSS战

这是我目前为止碰到的最难对付的家伙了，速度和攻击力都在我之上，而且攻击方式也比较多样。特别是突进加5连击，来个一次就足以把我打残了，但是被攻击了几次后，我也慢慢发现了他的破绽，经过一番缠斗他还是倒在了我脚下。从他身上我也搜到了要找的卷轴Battle Plans（作战方案？），在我转身打算走的时候，他又突然蹦了起来。竟然没死，我心里暗暗叫苦，又要打了么？我身上的药已经所剩无几了……对视了一会后，他也没有出手。在留下一句后会有期后，他竟然跳下了旁边的深渊……



回到地面，把卷轴交给了特瑞宁，他说看不懂上面的文字，需要一些时间来研究（－ －b）……并给了我一个新任务，就是去上方的营地解决一个地精萨满，也就是他一直在复活着已经死了的地精，解决他后这场战斗就可以告一段落了。顺着他指的方向我一路前进，在打开一扇大门后（机关就在门的左边），我进入了地精的营地，并找了那个萨满，干掉他后回到了遗迹前，这时候特瑞宁告诉我他们已经研究出来了卷轴上的文字，应该是说遗迹里有隐藏的密道，而欧塞拉斯已经先下去找了。我再次进入遗迹并在入口不远处发现了他，当然还有他身边通下下层的阶梯。

Faydark Ruins 2（菲达克遗迹内部2）

这里主要任务是找到地下世界的入口，而且要保护欧塞拉斯，路上的蜘蛛很多，最好全部清理掉，不然他会恋战。有了罗盘的帮助，很快的就可以找到目的地，欧塞拉斯很快就找到了机关把门打开，但是他要回去交差不能和我同行了，于是互做告别后我独自进入了大门。



一进去门就自动关上了，有种不祥的预感。果然，兽人的首领出现在我面前，再一番说教后，他便走进了连接地下世界的通道，我刚想跟上去，一只硕大的蜘蛛从通道里爬了出来，没有退路，只能战了。

BOSS战

蜘蛛的血非常多，要做好持久战的准备，它最常用的攻击就是吐丝把我拉到嘴边并用下巴攻击，这招威力非常大，如果不幸被拉了过去，一定要防御。还会喷射毒液，最保险的办法是在远距离用魔法或者弓箭来攻击，或者绕到他后面近身攻击。经过一番苦斗，终于胜利了，而我缓缓的走入了地下世界……



Act II

为什么精灵会突然遭受攻击？为什么兽人会和吸血鬼有联系？还有那个神秘的女人所说的话……许多许多疑问在我脑中闪过。先不管那么多了，还是继续跟着那个兽人首领吧，直觉告诉我他一定是关键……

Blackdelve Reach（黑礁海湾）



终于走完了长长的隧道，眼前的就是地下世界吗？我还没来得及欣赏风景，就走过来一个矮人老头Olak（奥拉克）看来这里的居民是矮人族了，他向我介绍了这里的一些情况，并抱怨本来平静的生活被一群巨大的蚂蚁给搅乱了。他还说有些事情要拜托我，希望到他家详谈。一路前进来到了居民区，在入口处碰到了矮人工匠Bingham（本汉姆），他说只有这里的吸血鬼之王Vanarhost（范尔霍斯特）才拥有船，而兽人首领随时可能向吸血鬼借船逃离这里。不过他也会做船，如果要需要船的话要用红宝石来交换，还要帮助他助手Kol（考尔）修复熔岩地带的一个出了故障的泵。

来到居民区里找到奥拉克，他拜托我去除掉蚁后，还给这里平静，并允诺给我丰厚的报酬。于是我继续摸索，传送点上方是矮人Melman（梅尔曼）的家，左边是商人Stinmir（斯汀米尔）的店，而蚁丘就在那店的方向。



Anthill（蚁丘）

Level1



蚁丘内部构造很怪异，是环形的，要从外圈打到内圈。地上也堆满了蛹和一些幼虫，非常恶心。每个蚁洞里通常会出4只蚂蚁，绿色是带毒的，红色则是可以破防攻击的，要慢慢地前进。被围起来可不是闹着玩的。走了好久，终于绕到了中间，又是一个通往下层的洞穴，我晕。

Level2

这里地形就简单多了，不过蚂蚁也变强了，出现了一种体型比较大的蚂蚁，攻防比较高，挺难对付的，一路杀到底，终于看到了蚁后……

BOSS 战



蚁后倒是不太难对付，只有螯刺和吐毒两种攻击手段，从边上蚁洞里源源不断出来的蚂蚁才是最让人头疼的。应该先把几批蚂蚁分别解决，最后再和蚁后单挑，这样就比较简单了，如果贸然和BOSS战，那结果只有被围起来虐待的份。

胜利之后可以用身后的洞直接回到海湾。出洞就碰到奥拉克，这家伙太抠门就给了2000金币……接下来就是去熔岩地带了，路过矮人梅尔曼的家，他说自己的女儿不见了，于是我又自告奋勇的接下了这个任务。(有报酬当然不能错过^_^)

Lava Fields（熔岩地带）



这里果然很壮观，到处都是岩浆，一定要小心地走，掉下去就挂了。在入口附近发现一个像塔一样的建筑门口被一个大家伙挡住了。不去管它继续向前走，这里的敌人里有一种是岩浆巨人，挺难缠的。最后在一个不太明显的地方发现了考尔，他告诉我泵是被兽人首领搞坏的，修复了泵的话，就可以打开一开始塔的那个入口了，但首先要找到exchanger(置换器)，另外要达到锅炉处还必须找到一辆可以在岩浆上开的Vehicle(蒸汽车)。



继续往前走可以看到通往下层的楼梯，先下去把置换器拿到手，之后回到上层。在尽头可以向一个矮人借到蒸汽车，然后找到泵使用置换器后，塔的入口就打开了。

Caverns of the Fallen（堕落洞窟）

Level1

进入塔后不远处，就发现了一个小女孩，询问过后得知也正是梅尔曼的女儿Tenya(蒂尼亚)，哈哈，真是幸运，这么快就找到了。不过她不现在还不肯跟我回去，因为他养的猫不见了，没办法，只能做一次“保姆”帮她找了。这里的敌人都是一些长舌头食尸鬼，如果武器不够长，那就有点麻烦了，在五条岔路里可以找到5只猫，都给女孩找到后，他就会回去了。这时候回到居民区里去领报酬了，巧了，报酬竟然是我正要去找的红宝石，拿了宝石之后就可以到本汉姆那里去买船了，船买到后竟然还不能用，原来还缺一个航海士，没有办法，我只能先把船暂寄在他那里，自己回到了刚才找到女孩的那地方，本来她是堵着通往下层的阶梯的，现在我可以走了。

Level2

刚下去，眼前又出现了那个神秘的女人，他还是唠叨着要我快找到他，而我也越来越接近真相了，真是莫名其妙的家伙。和她对话刚完，我就被眼前的景象吓了一跳，黑压压的骷髅士兵啊。这么多怎么对付啊，寒死了。硬着头皮上去后才发现他们在互相攻击，应该是两支不同的骷髅军队吧。边走边打，来到了一个城堡前。突然发现自己被围了起来，解决掉大概30来个骷髅吧，一个骷髅骑士从城堡方向走了过来。



BOSS 战：



这家伙很难对付，近身三连斩的速度贼快，而且防御不能，往往是我还没爬起来他就又继续追击了，最好是保持一定的距离，另外不要被他打得倒地。战斗中他还会召唤火元素，非常无耻。比较实用的战法是远程武器的攻击，或者在他三连斩之后的一段僵直时间攻击，虽然比较耗时间，但这是最稳妥的方法了，战胜他之后我进入了城堡。

Vanarhost's Castle（范尔霍斯特之城）

Level1

整个城堡笼罩在一种怪异的气氛中，昏暗的光线，奇怪的植物和四处乱飞的蝙蝠都让我觉得很不自在，还有一些骷髅兵和不死怪物老是来打扰我，我当然不会对他们客气。不知不觉，我走到了一个大厅，正当我奇怪于这里为何有很多女士用品的时候，一个名叫Sylea(西蕾亚)女吸血鬼出现在我面前，经过交谈才知道，她原来是领主范尔霍斯特的特别情人，她竟然知道我来这里的目的，并表示出友好，接着她便要求我去帮她去找bloodvine(血之藤)，如果可以找到她就愿意放我通过并成为我的伙伴。大厅里一扇门不能通行，于是我就从另一扇门进去，穿过监狱可以来到黑礁海湾的另一侧，在一个山崖上我找到了血之藤。

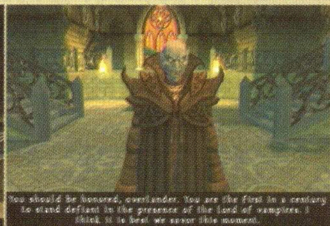
再回到监狱的时候，我发现在角落里的牢房里关着一个名叫Babik(巴比克)的矮人，他说自己是个航海士(正好要找一个^_^)，并希望我可以帮他逃离这里，我答应了他。回到大厅，把血之藤交给了西蕾亚，她也如约的带我进入了她身后的房间，我偷听到了兽人首领Pelys(佩雷斯)和范尔霍斯特的谈话，原来他们是同盟关系，一直是由佩雷斯从某个岛上输送村民过来，供吸血鬼们食用以及制造出骷髅兵的。由于这次兽人军团意外的溃败，佩雷斯希望能在这里重组一支骷髅军团，但是范尔霍斯特婉转的回绝了，搞得气氛非常紧张。最后佩雷斯表示他要去那个岛上继续集结人马，他借了船先离开了。而我有必要找到范尔霍斯特问个清楚，一直前进进入Level2。

Level2



这里的敌人明显变多了，还出现了一种类似死神一样的敌人，它们可以召唤骷髅兵并且本身的血也很多，非常难对付。这里有些门是隐藏的，可以在大地图上观察到，而走到这些门前也会有“What's This?”的提示，最后我在一个大厅里找到了范尔霍斯特，看到我他似乎不太高兴，也许我打扰了他的某些计划，于是他打开了机关，我也掉落到了一个密道里，这里的敌人是体型很小的Vampair(吸血鬼)，而且是群体出现，速度非常快。我费了很大劲才全部干掉，走出密道找到范尔霍斯特，战斗便开始了。





BOSS 战

不愧是吸血鬼之王，不但移动速度很快，近身的剑连斩也让我颇为头疼，好的战法也似乎只有防御后再反击。在打掉他一定的血后，他施展隐身的技能，常常能出现在我背后偷袭，中了几次招后，我也发现了破绽，就是在他现身的一瞬间转身防御。就这样耗了一会儿，他还是败下阵来。

啊？竟然没死？我忘记了他是吸血鬼，是不死之身。只见他从地上爬起来飞到了高处，嚣张地笑着，全然没有觉察西蕾亚已经从背后悄悄的接近他，突然西蕾亚把一把匕首插入了了他的心脏，在一阵惨叫声中，范尔霍斯特从这世界上彻底消失了。西蕾亚还给了我监狱的钥匙并祝我好运，真是没白交这个朋友，难道是她看上我啦，哇哈哈……

来到监狱打开牢房的门救出巴比克，这时候要边保护他，边逃出城堡，路上有不少怪物，要注意和矮人朋友保持距离。终于我们走出了城堡，来到了拿血之藤的那片区域，找到码头后，而巴比克也愿意为我领航来报答我的救命之恩。

Act Ⅲ

真是倒霉，船还没开多久，就遇上了可怕的暴风雨。等我醒来的时候发现已经身处在一个美丽的岛屿上，巴比克也不知所踪。但飞舞的海鸥和湿润的海风让我很快让我忘记了刚才的遭遇，在岛上我发现一个叫Davel（大卫）的老头，他告诉我这里数月前已经被一个叫佩雷斯的兽人和一帮Slaver（奴隶贩子）控制了，而他则是从佩雷斯船上逃脱的生还者。他们在这里抓了人之后就把他们送到吸血鬼那里送死，简直是罪大恶极。最后老头拜托我找到Horn of Ill omen（凶兆之号角）并带回来给他，有了这东西就可以离开这里了，他会教我使用的方法。而住在另一个岛上的居民Lazlo（拉奇罗）是惟一知道线索的人，于是我便起程了。

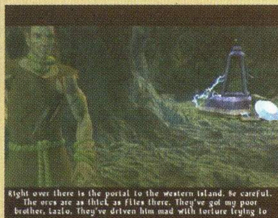
Water's Edge（水之边缘）



离开了老头，我在岛的边缘有两个对称石柱的地方发现了一条新路，于是顺着这条路，我来到了另一片岛屿。看这里的建筑，应该是有人居住过的，兜了一圈后发现在中央有个洞窟，好奇的我走了进去……

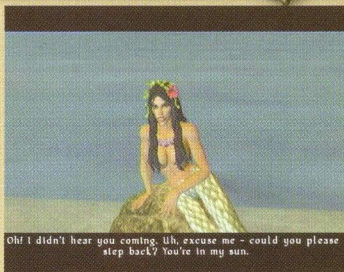
Water's Edge Cave（水之边缘洞窟）

这个洞窟不大，可是光线很昏暗。这里攻击我竟然是一群Frogmen（蛙人），不过就我目前的实力来看，他们简直是来送死的，边杀边走，来到了洞窟的尽头。发现有一个人被绑着，刚想去救他，一群埋伏着的Dark Elf（暗黑精灵）便不由分说地对我展开了攻击，他们之中的魔法师和一种投掷飞镖的敌人十分难缠，要尽快解决。被我解救的这个人名叫Rondo（罗恩多），据他所说，这帮人就是岛上的一部分奴隶贩子，而他们是被一个兽人指示在这里伏击我的（可恶的家伙，又是他！），另外了解到拉奇罗居然是罗恩多的弟弟，但是已经被他们抓到了其他岛上去了，他希望我可以去救他。于是我便往尽头的那个破旧的传送点走去。（这类损坏的传送点以后会经常碰到，只要走到他附近就会自动传送。）



Mermaid Island（人鱼岛）

眼前突然一片明亮，我又来到了一个新的岛屿，这里欢迎我的还是那些蛙人，一路前进到了一个洞窟口，可是因为整个洞窟全都浸泡在水中，而我又不能长时间的在水里呼吸，只能继续在四周探索。在经过一条很不起眼的小路后，我很幸运的遇到了条美人鱼，她希望我帮他找到一个Conch Shell（海螺壳），对于漂亮女士的要求我当然是无法拒绝。(^0^)于是我朝着小岛的深处继续前进，在尽头洞穴口，有一个巨型的蛙人守着。没办法，这家伙近身的攻击很难防御，我只好和它绕着圈子打，用掉了很多弓箭后它终于也倒在了我的脚下。穿过洞穴，又到了一个岛上（哦，老天，有完没完……）





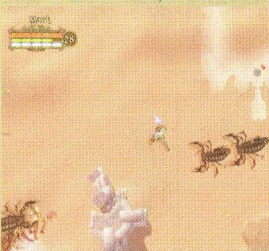
Western Island（西方之岛）

一出洞口，我便看到了巴比克，他被关在了一个牢笼里。和他交谈后知道，他在岛上的某处看到过海螺壳以及关于拉奇罗的一些行踪，这真是个好消息！正当我打算打开牢笼和他详谈的时候，他拒绝了我，困扰他的原因是岛上的那些奴隶贩子，他要求我把他们全部都干掉后才肯出来。岛上的奴隶贩子是由一些强兽人和黑精灵组成的，大约有50多只，仔细的把岛都搜索一遍就可以搞定，当然不要忘了岛上的两个洞窟。洞里会出现一种像龙虾一样的怪物，要小心对付。全部完成后把巴比克放出来，接着跟他一起回到一开始水之边缘，跟着他走就可以找到海螺壳了。然后把海螺壳带给美人鱼，她非常高兴，并要赠送我礼物，最后她给了我海洋祝福，突然我发现可以自由在水中呼吸了，真是太棒了。于是我来到岛上那个本来不能进入的洞窟中。

Underwater Cave（海底洞窟）

能在水里呼吸的感觉真美妙啊，我生平第一次在海底行走，一切都是那么美丽。游动的小鱼，漂浮的水草，让人心情舒畅。惟一不习惯的就是在水中无论是行走还是挥刀，都比陆地上慢了很多。水底竟然冒出许多骷髅水手，看来这里以前的事故还真不少，就让我来解放你们的怨念吧！最后在尽头我发现了传送点……

Ashen Plain（灰色平原）



好嘛，刚洗完澡就来到了沙漠，反差也太大了吧！这里非常的广阔，以至于有几次我差点迷了路，好在路上还有一些不太起眼的路标提示着我，这里出现的蝎子倒是很容易解决，不过那些木乃伊士兵和法师就比较难缠了（3-7）。法师的火球术和火风暴都威力十足，搞的我很狼狈。沙漠中央是个地下神庙的入口，可是现在不能进入。在最上方我又发现一个破旧的传送点，但是不能使用，继续朝着传送点方向走，就来到了另一个神庙的入口……

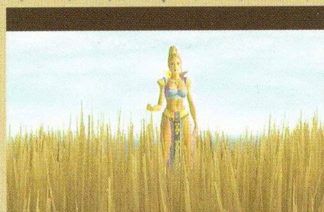
Mormaz Temple（莫玛神庙）

这里果然是沙漠里的绿洲，不仅建筑得华丽异常，还有水池做装饰~，要知道水在沙漠里的价值远大于金银珠宝。不知道这里的主人是谁，我边走边想，不过这里众多的木乃伊法师好象并不欢迎我……一出来就是一群的法师很难对付，不但会用毒雨和病毒魔法招呼我，还会很迅速的复活战死的人（真是令人感动的友谊啊--b）。费了好大的劲才来到了尽头，一个自称是木乃伊之王的家伙出现在我面前。他叫Mormaz（莫玛），很显然他已经知道了我的来意，并告诉我那要找的号角就躺在冰冷的海沟里，要到那里只有通过他身后的传送点才可以。不过要过去也有个条件，就是要帮他解除因诺鲁艾克对这里的诅咒，这里本来是美丽



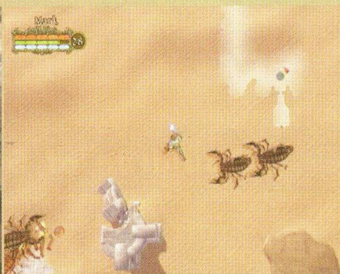
的平原，却变成了现在这样。解除诅咒的办法就是拿着他身体的一部分去熄灭在某一个神庙里的全部火台。说完他便把自己的心脏交给了我……

Sealed Temple（封印神庙）



走出莫玛神庙，来到先前平原上的那个破旧传送点，突然他又重新开启了，把我送到了一个荒凉的盆地。这里那个神秘的女人又出现了，这次她终于表明了身分，原来他就是女神费罗娜·薇（我的天，原来她就是我心中信仰的女神^O^），他被因诺鲁艾克囚禁在一个神秘的地方，而因诺鲁艾克的军队也已经快集结完毕，对诺拉斯世界蠢蠢欲动了。她还是希望我能够继续找到并解救它，说完这些，她又消失了。找到盆地的一个传送点后我终于来到了封印神庙，这里有很多火台要熄灭，有的还藏的挺隐蔽的，很容易漏掉。而守卫这里的也是一些木乃伊亲卫兵，非常难对付。在熄灭所有火台后，出口的大门开了。回到莫玛那里，他很高兴我能帮他完成这个任务，但是他身后的传送点只有在他死后才能开启，于是一场战斗又开始了……





BOSS 战

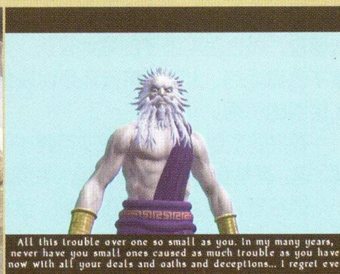
木乃伊王果然厉害，不但会瞬间转移，还会在远处放毒蛇，而正面攻击的话他也会用法杖来防御。只有绕到他后方给予重击才可以。源源不断出来的士兵也很讨厌。最好先把一些法师干掉，不然又中毒又被火球砸可不是闹着玩的。

终于胜利了，我捡起所有战利品后来到了尽头的传送点……

Tower of Clouds（云中塔）

睁开眼睛的时候已经到了一个新地方，环顾四周，还真是漂亮啊，巍峨的城堡耸立在片片白云之中。这里主要的敌人是黑精灵和Giant（巨人），巨人攻击范围很大，还有跳起的震地攻击，一不小心就会被秒了。最后来到一个牢笼前，这时候巨人之王出现在我身后，不用说一定是佩雷斯的同伙。果然，这家伙没说几句就和我开打了。

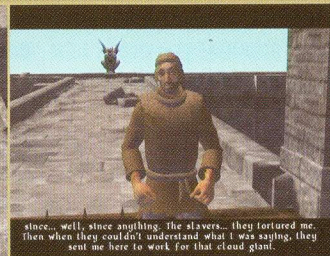




BOSS 战

这老家伙的攻击手段还挺多的，和他远程周旋的话，他会放出雷箭，几乎是一击必杀的，近战的话他会把雷箭插入地中放电，不过弱点也很明显，那就是速度很慢，可以绕到他身后来攻击。而他召唤雷箭的时候，也会有一段时间僵直，都是攻击的好机会。





击败这老家伙后，我救出了牢笼里的人，原来他就是罗恩多的弟弟拉奇罗，由于他不肯说出号角的线索，于是被佩雷斯带到巨人这里做苦力，已经被折磨的神智不轻了。不过他还是愿意报答我的救命之恩，答应带我去找那号角。于是我跟着这个已经一瘸一拐的可怜虫来到了一个神秘的转移点前。

The Frozen Sea（冰封之海）



真冷啊，这里就是拉奇罗每天都要来工作的地方？好家伙，不疯才怪呢。拉奇罗告诉我，号角就在海沟中，不过要先找到船划到那里，这冰天雪地那里来的船，我正要抱怨，他突然说自己曾经也试图逃生过，在这片区域里藏了一些素材，可以做成简易的船。既然是这样，那最好不过了，我在这片区域仔细地搜索了一下，在一些沉船的附近发现了一些东西，一次可以找到5个，都在很明显的位置。途中还会遭到一些北极熊和海狮人的攻击，海豹人虽说是杂兵，但是很难对付，简直就是血牛一个。最后我带着这些东西回到了Lazio那里，他建议我一个人去，因为太危险了。而他自己则先回水之边缘找他哥哥去了。

Bronzeholt（浮冰通道）



都是浮冰拼成的一条路，放眼望去还可以看到可爱的企鹅。路上的敌人依然是北极熊和海狮人。一路走到底就是码头了，把船组合好后就可以去深海了。

The Depths（深海）



又到了海里，这次骷髅兵多了不少。在边缘处可以找到小路，继续探索，找到了一个洞窟。

Ocean Caves（海洋洞窟）

和以前的洞窟相比这次的地形简单的多，只需要一路杀到底就可以了，终于遇到BOSS了。

BOSS 战

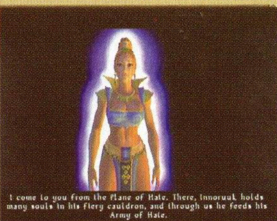


守护着号角的家伙果然很强，倒不是说它攻击手段如何的多样，而是他高达上万的HP就足以让人乍舌。这注定是场持久战，而且这家伙近身攻击威力还很大，没办法，带足血瓶磨吧……

击倒它后就可以得到凶兆之号角了，终于可以离开这个岛了，我兴奋地带着号角回到了老头大卫那儿，可令人意想不到的事情发生了，大卫在我的面前竟然变成了佩雷斯，原来这一切都是他计划的，他利用了我找到了号角，甚至连海上遇到的暴风雨也是他策划的一场好戏，真是个不着不扣的阴谋家。可更令人吃惊的是，他居然又变成了黑精灵的样子，原来他真正的身分是黑精灵，是仇根王子因诺鲁艾克派他到诺拉斯大陆上寻找这号角的，因为有了这号角，

因诺鲁艾克的军队就可以到达诺拉斯大陆上的任何一个地方。我还没想明白，他就那起那号角吹了起来，霎时间我觉得周围的一切都在旋转，我也被吸入了扭曲的空间里……

Act IV



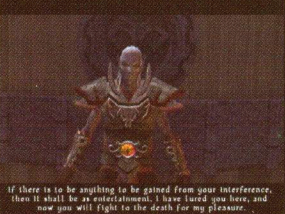
我的战士，你不必害怕，你的力量已经超过了我的想象，你有能力来解救我，快，我的战士。女神费罗娜·薇再次出现在我脑海里。我睁开了眼睛，可……这里是哪儿？

Khathuun（哈苏）

我醒了过来，没走几步便遇到了一个名叫Gol（高尔）的黑精灵，在交谈后才知道，这里是黑精灵之城哈苏，这里有通向因诺鲁艾克地盘的通道，但是门被封印，需要两块shards of hate（仇恨之碎片）才能够开启，高尔许诺我只要我可以在哈苏的地堡中找到7个Curiousity（神秘物），他就愿意和我交换。于是我便开始寻找了起来，地堡中的敌人非常难缠，是一种有点像龙虾一样的生物。7块神秘物中有6个是分布在哈苏城的各个地堡中的，还有1个藏的比较隐蔽，就是在哈苏城的北方区域里，在全部找齐之后我从高尔手里得到了一块仇恨之碎片。



Arena（斗技场）



我正要去找另一块仇恨之碎片的时候，城中央的斗技场突然冲出一批敌人，解决他们之后，我走进了斗技场。迎接我的是一队黑精灵士兵和四个强兽人，解决他们后，佩雷斯也出现了，在一阵挑衅后，他放出了一只怪兽，没办法只有先战斗了。

BOSS 战

这头怪兽看起来有点象龙，不过没有尾巴，只有长长的脖子，攻击方式也就是用头来撞人。可以利用斗技场内的柱子与它周旋，也可以绕到它身后攻击。它的体力比较高，要做好持久战的准备。干掉这怪物后得到了另一块仇恨之碎片，真是意外的收获，于是我带着两块碎片来到了城西的门前解开封印。

Hanging Garden（处刑之庭院）

这里真是一片凄凉，四处都是骷髅兵和食尸鬼，路上还有一些小陷阱。我边战边走，来到了尽头一个巨大深坑前，这下面就是因诺鲁艾克派的地盘了吧，我没有多想就跳了下去。

Act V



终于来到这充满仇恨的地方，在这里没有阳光，只有黑暗；没有爱，只有恨。在走到一座桥的时候佩雷斯再次出现，这次他似乎非常兴奋，因为军队已经集结完毕，可由于他太过狂妄以至于得罪了自己的主子——因诺鲁艾克，被因诺鲁艾克手下的一个巨汉一掌拍死了，而他的灵魂也被巨汉当成弓箭射了过来，桥断了……。

Plane of Air（空之神域）



醒来后发现自己身处在一个美丽的地方，这时眼前一位名叫Natasla（娜塔西亚）的女子告诉我，这里就是空之神域，而这里的主人就是女神费罗娜·薇，现在时间已经不多了，我必须穿过恨之神域，到因诺鲁艾克的老窝去营救女神，而她会在后方支援我的。（这话怎么那么耳熟－－b）

Plane of Hate（恨之神域）



和他交谈后就可以来到这里了，果然是孤魂野鬼栖息的地方，到处都是哀嚎，让人心里寒飕飕的。这一路上的敌人也不弱，小恶魔和火元素随处可见。最后来到了先前落下去的桥前，遇到了那个巨汉，看来要见到因诺鲁艾克，必须先干掉他手下这位忠心的家伙。

BOSS 战

巨汉的攻击方式挺多的，远处的时候会用灵魂之箭，而近身的时候则会用灵魂做武器砸人，而且体力也非常高。只能游斗，看准他攻击硬直的时机再攻击。

Cauldron of Souls（魂之熔炉）

来到了这里，就意味着快要见到因诺鲁艾克了，这时候女神再次出现在



我眼前，并告诉我要拯救一定数量的灵魂才能使因诺鲁艾克的力量削弱，既然这样那就行动吧。每次可以带3个灵魂穿过边上的通道，最后在传送点和他们一起回到空之神域，一共要救到6个，当然路上的敌人也会攻击那些灵魂，运气不好的好，可能要多跑几次。当救到6个之后，通向因诺鲁艾克巢穴的大门也打开了。救人要紧，时间不多了。

Innoruuk's Lair（因诺鲁艾克之巢穴）



在这里我见到了双手被锁链捆绑着的女神，要救他就要把周围5块封印石打碎，这时候因诺鲁艾克也出现了，但是现在的我还不是他的对手，于是在打碎所有封印石后我和女神一起回到了空之神域。再接受了祝福之后，我拥有了和因诺鲁艾克对抗的力量，来吧，最后的决战！

BOSS 战

因诺鲁艾克体形巨大，攻击方式也极为霸道，近身的三连击绝对可以把我秒杀，但是保持一定距离他又会使用火球术，被打到的话会出现一定时间的僵直，还会使用锤子的震地攻击，太无耻了。对付他的办法只能游斗，尽量不去靠近他，火球的轨迹还是比较好掌握的，剩下来的事情就是祈祷你带了足够的弓箭。

在拼尽了全力后，因诺鲁艾克终于倒在了我的脚下，他的军队也随之土崩瓦解，这，真是我一个人做到的吗？我简直不相信自己的力量竟然有如此的强大。

诺拉斯，这片我热爱的土地，我将会永远的守护着你！

游戏实用密技

游戏过程中，按住L1+R2+R3+△，再按START键。使人物达20级并学握相应等级技能。建议在20级前不要使用此密技，此密技有个致命的缺点就是加你的技能可加点数但是不加你的普通人物属性点数。

文 邪魔天使

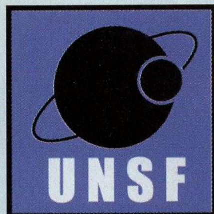
引导亡灵之神
——《A.Z.O.E.》小说

小岛秀夫的作品，大家记得最熟的，99.9%是《MGS》。但在《MGS2》推出前，有一款动作游戏受到了MGSer的关注，那就是《Z.O.E.》，不为别的，因为这个游戏附带《MGS2》的试玩版。在这张试玩版的刺激下，这款游戏的销量居然还不错。2002年的东京电玩展，Konami的一部制作极为绚丽，极能刺激人们感观的游戏宣传片吸引了许多玩家的眼球，而这款游戏就是《终极地带 引导亡灵之神》(以下简称《A.Z.O.E.》)。2003年，游戏如期发售，人们在玩这款游戏时忽然发现这个游戏具有不输于《MGS》的内涵。无论是人物、剧情还是游戏的表现，都有上佳的表现。在献上《A.Z.O.E.》剧情的同时，也希望续作赶快推出吧!

世界设定

地球圈（Earth）

21世纪中期，轨道电梯完成，这样就可以进行与拉格朗日点的殖民卫星之间的移民，进出宇宙也变得方便起来。随着麦塔特隆的发现，宇宙交通也随之进行改革，人类将自己的版图扩张到了火星圈。地球方将火星作为殖民地，划分了许多州让各国行使州级行政，并且国联常任理事国还派遣了以“联合宇宙军（UNSF）”为中心的军队前往那里。



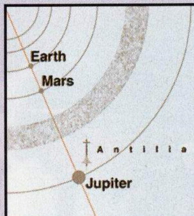
火星（Mars）

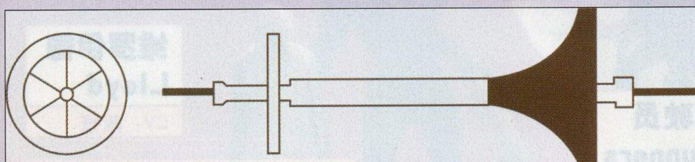


现在的火星分为16个州，形成了火星殖民地连合（UCM:United Colonies of Mars)。在火星，同伴·命运共同体的意识非常强烈，民族·人种差别主义思想淡薄，因此火星的母国意识非常低下，“火星独立论”的呼声也在逐渐扩大。其中巴西利亚的反地球思想最为强烈，他们拥有独自的军队，并进行了对地球兵器Orbital Frame的开发。

安提利亚（Antilia）

作为资源采集支援基地，建立在木星卫星欧罗巴的L5的圆环面的殖民卫星。作为一般市民的生存环境，这是处于最远的地方。这里主要进行的是氦3、麦塔特隆等矿物资源的采集和输送，居住了10万人。戴莫斯事件之后，从火星转移过来了NUT的研究开发部，进行Orbital Frame的开发工作。2172年，被UNSF武装占领。





	年表
2104	地球的人口、环境、资源问题达到最尖锐的时候 国际计划“轨道电梯构想”发表
2020	以月面基地第1号完成为契机，再次掀起了宇宙开发热
2022	L1 Mass Catcher群完成 月面Mass Driver运作开始
2027	安卡卫星的轨道投入成功 轨道电梯的建设开始
2034	国际计划“火星殖民地化构想”发表
2040	无人探查机在木星卫星喀里斯特发现了谜之平地
2045	轨道电梯完成，正式进入宇宙时代 第一代LEV，在NUT工作下正式导入宇宙开发 月面紫苑采集设施激增
2048	在L4/L5开始进行太空殖民卫星群的建设。
2052	火星有人基地设置 第一次Tera Forming开始 全世界核融合发点成为主力发点设备
2063	国联发表化石燃料就快枯竭的宣言 作为核融合燃原料，木星圈的开发备受注目
2067	探察喀里斯特，发现麦塔特隆矿脉 进入宇宙特需时代
2068	向L4/L5殖民卫星的移民开始 最为宇宙作业机，LEV飞速发展
2073	在火星卫星佛波斯和戴莫斯开始建立永久据点
2081	随着麦塔特隆的应用，电子技术革命拉开序幕
2093	发现麦塔特隆的空间压缩技术
2104	Uhlenbeck Catapult实用化
2111	在木星卫星欧罗巴L5，开始建立永久据点安提利亚
2130	火星第一次Tera Forming完了，正式移民开始 月面开发热潮逐渐降温
2135	火星殖民地之一发生细菌污染事件，地球检疫线强化
2145	在火星戴莫斯基地设置Uhlenbeck Catapult，这成为了宇宙交通革命性的事件 火星移民形成风潮，州制度导入
2157	康德尔事件发生 地球圈与Ender的不和加深
2158	火星巴西利亚州内结成了武装组织巴夫拉姆 NUT社秘密Orbital Frame基础技术确立
2167	戴莫斯事件
2172	国联军武装占领安提利亚（《Z.O.E.》发生时间） 宇宙运输工詹姆斯接到本应死去的妻子的谜之信息—— 请保护多罗丽丝，而在他面前出现了一架谜之Orbital Frame…… (TV版动画《Z.O.E.Dolores，i》)
2173	少年庆二遇见失忆少女，并接触到谜之LEV（GBA版《Z.O.E.2173》发生时间）
2174	采冰员丁格·伊格利特在木星卫星喀里斯特采冰作业中发现杰夫提，命运的齿轮开始转动……（《A.Z.O.E.》发生时间）

用语集

EPS系统

在安提利亚使用的一种能源供给系统。从殖民卫星两端设置的天线发出微波，统一对所有民用飞行器提供能源。

Uhlenbeck Catapult

利用空间扭曲和其复原能力进行超高速空间航行的麦塔特隆关联技术。由于要消耗巨大的电力和需要很大的容积，一般不搭载在船舶上，而是装载在轨道上的宇宙港口。现在地球圈的L2、火星圈的卫星戴莫斯设置有该装置，木星圈的欧罗巴的L2也设有该装置，这成为了安提利亚的入口通道。

Extra Person

包含殖民卫星在内的居住在地球以外的人的总称，一般认为Extra Person离死亡世界只有一步之遥，他们同伴意识、命运共同体的意识很强，但民族、人种差别主义的思想淡薄。

LEV

Laborious Extra—Orbital Vehicle（轨道外作业机械）的简称，是为了宇宙空间站或殖民卫星而开发的有人操作式机械人。

Ender

“居住在边境的人们”的意思，不过也带有“乡巴佬”这样的含义。对于地球而言，特指那些居住在火星的人们；而对于火星而言，是指的那些居住在木星圈的人们。

Vector Trap

如果给予麦塔特隆高能量和旋转，就会发现在轴方向会有将上方空间吸进去的效果，在这种空间扭曲会像橡胶一样急速复原。而将那个空间的扭曲锁住，把它当作储物仓，这就是Vector Trap系统。储存的物质质量不会变，同时需要很大的电力，所以只利用在殖民卫星或大型货物船上，杰夫提搭载有作为弹药格纳库的Vector Trap。

Trance Plantation

在麦塔特隆电脑中的“Download”，以诺伊曼型电脑而言相当于“文件的移动”。拷贝后源文件不会删除，就像文字所说的那样，不过是“移动”而已。通过物理性循环转移的处理，在将被拷贝方的回路删除的同时，在拷贝方进行重新组合。这个处理需要麦塔特隆电脑之间回路终端的接触。

Linear Driver

通过安提利亚最外层的建筑材料运输用系统，利用常电磁浮上系统运输装有建筑材料的集装箱。

麦塔特隆

跟LEV一起，并称为宇宙开发基础的两大元素之一，是一种稀有的“矿石”。21世纪初在木星卫星喀里斯特发现，其特异的性质被使用在各个领域。这种矿石的名字来自于大天使麦塔特隆。

拉格朗日点

18世纪的法国数学家约瑟夫·路易·拉格朗日发现的，三个天体间存在的力学重力平衡点。在地球圈，地球的重力、月球的重力以及月球自转的离心力三个力构成的各拉格朗日点上建立了殖民卫星群，记为L1、L5。

优势预测指数

综合机体数据、驾驶员的素质、当前状况等模拟敌我双方战斗力差的指数。

Frame Runner

Orbital Frame的驾驶员。

登场人物

丁格·伊格利特 (Dingo Egret)
CV：井上和彦

在木星卫星喀里斯特上工作的采冰作业员，过去曾在火星军事政权巴夫拉姆军作战的经验。

雷奥·斯坦巴克 (Leo Stenbuck)
CV：铃村健一

前作主人公，《A.Z.O.E.》中乘坐新机体登场。

诺曼 (Nohman)
CV：小杉十郎太

火星军事政权巴夫拉姆的指挥官，驾驶最强的Orbital Frame——阿努比斯。

维欧拉 (Viola)
CV：手冢千春

驾驶Orbital Frame"Nephtis"（内夫提），应该在前作中战死了……

肯·玛丽内丝 (Ken Marinaris)
CV：雪乃五月

驾驶ORBITAL FRAME"阿谢德"（Ardjet），诺曼的属下。

维罗伊德 Lloyd
CV：阪修

巴夫拉姆军研究Orbital Frame的科学家，丁格曾经还在巴夫拉姆军时，作为测试驾驶员与罗伊德相识，可以说两人是旧识。虽然对巴夫拉姆的独裁抱有疑问，但还是忠诚地执行着巴夫拉姆的任务。另外，他还是掌握着杰夫提和阿努比斯能力差决定性因素的关键性人物。

提帕 Taper
CV：堀川仁

所属联合宇宙军的士兵，搭乘的是军用LEV"幽灵"。掌握有突入军事要塞阿曼的关键武器——Vector Cannon，与丁格的对话往往是游戏中的笑料。

扎卡特驾驶员 Zakat Runners
CV：立木文彦

操纵扎卡特的4名驾驶员，位于中央的是首领沃尔格渥中尉。（ZAKAT的原意是伊斯兰教徒每年一次的慈善捐款。）

Orbital Frame
火星巴夫拉姆开发的战斗用机动兵器，由于机体各部分使用了稀有矿物麦塔特隆，所以有凌驾于LEV至上的高机动性和强大攻击力。

康德尔事件
2157年，调查队调查某国管理区域康德尔沟时陷入危机，邻接的美国管理区域的警备部队无视联合宇宙军的再三警告，侵犯其领土救出了调查队。某国以康德尔沟里有"重要国家机密（矿脉）"为由，向美国提出国际问题。虽然警备部队全员更换，但火星人还是称他们为"康德尔的勇者"。这一事件充分表现出地球方想将国家意识灌输给火星，而火星则在国家、民族人种差别主义的思想上淡薄。

新宇宙技术
21世纪初参加宇宙开发事业的复合企业，LEV的最大制造者，Orbital Frame的最初开发者。现在放置在火星总部中。

Self Sporting Armor
使用在Orbital Frame上的麦塔特隆关联技术。以麦塔特隆为基础的杂糅多层积层分子体，表面用手指按可以按下去，具有很强的弹性，但对于冲击有超越陶瓷的硬度。另外，在破损时，可以从外部供应适当的能源和麦塔特隆进行自我修复。

戴莫斯事件
巴夫拉姆的反地球军官引起的恐怖主义事件。为了抢夺在巴夫拉姆秘密开发的Orbital Frame，袭击国联宇宙士官的时候，将戴莫斯空间站一起卷入的巨大惨烈事件。Orbital Frame从此公开。此事件之后，地球与火星之间的紧张情绪进一步激化。

麦塔特隆电脑
将麦塔特隆使用在集成回路上的量子电脑的一种，与至今为止所使用的冯·诺伊曼型电脑完全不同。演算速度惊人，但体积却非常小。演算装置和记忆装置没有区别，回路不会断，通过变化进行演算和记忆。

porter
利用Vector Trap技术，为了隐藏货物而设置的专用机器，这种机器就被成为porter（看门犬之意）。

martian
出生并在火星圈长大的人的总称。

STORY

楔子

A.D.2174年，木星卫星喀里斯特。

采冰作业正在紧张有序地进行着，采冰员丁格·伊格利特前一秒钟还在与导航女孩安吉调侃，但下一秒却察觉到探测器上对于能源的特殊反应。

“什么？”看到探测器上那熟悉的数据，丁格不禁皱了一下眉头，因为他看到了那个熟悉的能源反应，“麦塔特隆，而且埋藏位置还很浅。”

于是他决定更改着陆地点，准备一探究竟。虽然喀里斯特成为了麦塔特隆的采集地，但丁格第一次看到埋藏得如此浅的麦塔特隆。

“利克，听见了吗？我很快回来。”向同伴打了声招呼之后，丁格决定向发出这么强能源反应的源头去一探究竟。但他并不知道，一艘巨大的战舰已经悄然接近这片采冰场，空中飞舞的“猛禽”无人驾驶机械人的眼睛已经发出了饥渴的红光。

“丁格，今天工作完了之后……有空吗？”安吉欲言又止，但丁格没有太多的闲工夫听这些，他完全被麦塔特隆的反应吸引了，也让他隐约觉得有些不安起来。

“这个表层居然有麦塔特隆……”安吉从反应数据的情况来看也很吃惊，这样强烈的反应的确少见。

“而且反应强烈，这种情况以前可是没有的。”丁格是越来越担心了，在操纵LEV后退了几步之后，熟练地跳上了眼前高高的山壁。眼前出现的东西让他心头一震，那是一个巨大的集装箱，从表面闪出的光来看，一定不是什么宇宙垃圾废弃物。

“怎么了？”安吉问道。

“有人掉东西了，我去看看。”戴上宇宙服的头盔，丁格决定潜入那个巨大集装箱里一探究竟。

集装箱里安静得吓人，有一种死亡的寂静之感，靠着手中电筒微弱的光，丁格仔细观察着内部的情况。但不知为什么，他总有一种熟悉的感觉，就跟他以前所在的军队一样……

“有种不祥的预感啊……”越往前走这种感觉就越强烈，眼前出现的虽然是被灰尘蒙住的金属物体，但当他拨开那层灰摸到那熟悉的金属时，他已经确认之前的猜测并没有错。

“Orbital Frame……”虽然有预感，但真正看到时，丁格也不免有些吃惊，不过随即而来的剧烈冲击将他带回到现实之中。

“丁格，刚才看到一艘巨大战舰到你那边……啊！”

“安吉！”安吉的惨叫更加刺激了丁格的紧张感，“军用舰？难道是巴夫拉姆那帮家伙吗……”

在“猛禽”的攻击下，丁格所乘坐的LEV瞬间就化为了炮灰。

“丁格！”安吉的一声叫声让丁格的心稍微平静了下来。

“LEV被干掉了，是巴夫拉姆那帮家伙！”丁格赶紧回话。

“巴夫拉姆……不是火星那边的？为什么你知道？”

“安吉，把船降到山沟里藏起来！”丁格没有回答安吉的问题，他也不想谈及自己不想说的事情。

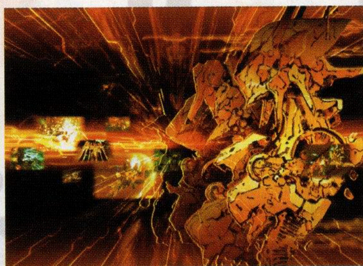
但冲击并没有缓解下来，反而愈演愈烈，巨大的震动让丁格知道，山壁在攻击下已经经受不起这个集装箱的重量，集装箱已经失去了平衡，现在正在急速滑落！

“不好！”丁格赶紧抓住了那个Orbital Frame驾驶舱的边缘，忽然，驾驶仓打开，丁格顺势滚了进去。

“你好，战斗开始。”当丁格滚进驾驶舱后，A.I.自动启动。

“给我动起来！”手放在操纵器上，丁格熟练地启动了机体。

集装箱在雪原上飞快地滑动，周围的麦塔特隆矿石也随之发生反应，当集装箱掉进地层的缝隙时，由于吸收了大量的麦塔特隆，集装箱打开，一架Orbital Frame出现了！流线型的身体，如狗一样的头部，从外形上看就与一般的Orbital Frame不一样。而刚才集装箱打开，机体散发出的能量将地上打了一个巨大的坑。



“敌人为无人驾驶Orbital Frame——猛禽，主要不被包围。”ADA向丁格报告敌人的情况，而丁格也驾驶着这台机体与敌机进行搏斗。

“敌机破坏确认。”

“这是什么机动性啊……”当丁格以风卷残云之式歼灭敌人后，他不禁感到这台机体的强大，和自己以前驾驶过的机体完全不同。

“该机是Orbital Frame杰夫提，需要进行操作说明吗？”

“那你是？”丁格好奇地问道。

“独立型战斗支援单位，ADA。”

“战斗电脑啊，看来比LEV的导航装置要可靠一些。”

“请不要将我和它们相提并论。”想不到这个A.I.还很有性格，但此时丁格发现有求救信号传来。

“将信号接到663。”

“明白，开始连结。”

“丁格，救命！脚被击毁了！”是利克那家伙。

“利克，现在你在哪？”

“哇！”还没等利克回答，就有一阵爆炸声传来。

“你待在那别动！我马上就去！”事不宜迟，丁格利克前往目标。

当丁格看到利克驾驶的LEV时发现他的LEV已经受到一定伤害，但好在没有什么危险。但就在丁格送了一口气之后，他抬头忽然看见高处已经有一台女性形态的Orbital Frame已经虎视眈眈。

“利克，快逃！”丁格连忙大叫，利克连滚带爬跳到了安全位置，但显然那台机体的目标不是利克，而是丁格。

“既然找到你了，就把它交出来。”对方的驾驶员说道，而且是名女性。

“巴夫拉姆到喀里斯特干嘛？”

“哎？好像不是普通的采掘工人呢。”女性驾驶员笑了一声，不知是赞扬还是蔑视。

“给我让开！”

“你以为我会么？”

话不投机半句多，丁格不想跟她废话，凭借驾驶的机体的高机动性和强大的实力，很快就制服了对方。

“你们的目标是这个机体吗？”问道。

“谁知道呢？”显然对方不想回答。

“对于巴夫拉姆而言，这样的做法太乱来了。”

“是么？”

“指挥官是谁？”

“你以为我会说么？”

女性趁丁格只注意到身后的战舰，挣脱开束缚逃离，而丁格决定突入敌方的战舰。

“敌舰内发现高能源反应，突入危险。”ADA提醒道。

“这样下去的话喀里斯特会被毁掉的，只能去了。”说着丁格趁敌舰的舱门还没有关上就冲了进去。

一进敌舰丁格就受到了攻击。

“果然他们的目的是这个机体……”

“那你是知道所以才坐进来的？”

“我只是不想把同伴卷进来而已，而且……”丁格顿了一下，“我还有事想确认一下。”

当丁格来到一个船舱正要离开时，忽然舱门关闭，而身后却传来异常的声响。

“什么！”

“杰夫提……”一个电子合成的声音从那台机体中传了出来。

一台神秘的机体出现了，丁格知道，在这个地方不可能有同伴，现在要做的只有一战。

“杰夫提……”

“你是……维欧拉？”那熟悉的机体，还有即使是电子声但还是能够依稀辨别的声音，丁格还是知道了对方是谁。

“你的通信对方应该是战斗A.I.。”ADA说道。

“A.I.？”丁格并不相信对方只是个A.I.，“维欧拉，喂！”

“这不过是复制了过去的战斗数据和战斗能力的一部分人格而已，不要抱什么期望。”

“那维欧拉本人呢？”丁格问道。

“当前机体驾驶员已经死亡。”

“死了？”

“2172年，在安提利亚袭击事件中，巴夫拉姆军在联合宇宙军管辖下的木星卫星轨道上，袭击殖民卫星，夺取开发中的Orbital Frame的事件中死去的。”

“那个事件有维欧拉……那么被夺取的Orbital Frame是……”

“Orbital Frame——阿努比斯。”ADA接着说道，“目前你所驾驶的杰夫提也是他们的目标之一，但所幸没有被夺取。”

“有人害怕杰夫提被交到巴夫拉姆手上，于是将其回收，然后丢弃在了喀里斯特？”

“大致就是这样。”

“指挥安提利亚袭击的是谁？”

“巴夫拉姆指挥官，诺曼。”

似乎是一个早就知道的答案，丁格哼了一声，但此时机体忽然发生了反应。

“怎么了？”面对这个反应丁格有点紧张。

“共鸣反应。”

“共鸣？”丁格不知道这台机体到底会与什么东西共鸣。

“是阿努比斯。”

一听到阿努比斯，丁格不禁一震，但他还是继续前进，因为有一件事情他必须确认一下。他继续前进，但正如这个共鸣一样，很快丁格就碰到了由诺曼驾驶的阿努比斯。

“把那个机体还给我。”诺曼高傲地说道，仿佛那台机体就是自己的一样。但丁格并没有回答，而是直接向他出手。

“谁坐在里面？”对于对方的反击，诺曼有点惊讶，但很快他就冷静下来，“没用的。”

阿努比斯太强大了，机动性、力量，完全不是一个档次，丁格很快就败下阵来。

“诺曼……”

“你是……丁格吗！”那熟悉的战术、熟悉的战斗方式、战斗的习惯，诺曼很快察觉到对手是谁。

“没想到你还活着，丁格。”

“诺曼……好久不见了。”

“最近你都在干什么？”

“稍微休息了一下。”

“下来，到我的房间里来。”诺曼傲慢地下达了命令。

诺曼的命令仿佛是无法抗拒，丁格虽然不愿意，但不得不从机体上下来。

重逢

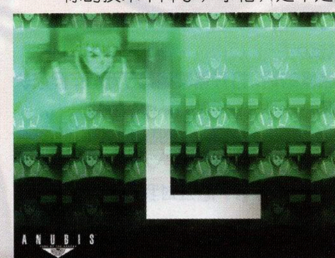
“为什么要到这艘船上来？”刚才那个女性型Orbital Frame的机师见面就向丁格的脸上揍了一拳。

“如果喀里斯特的家伙有什么事我决不轻饶。”丁格一把抓住了她的衣领。

“我们不会杀死他们的。”

“你以为我会相信你么？”丁格哼了一声。

“你的技术下降了，丁格，是不是生活过得太舒适了？”正当两人剑拔弩张的时候，诺曼走了过来。



“诺曼！”一看到诺曼，丁格就莫名地愤怒。

“肯，你退



下！”诺曼对女性驾驶员命令道，“给你介绍一下，这位是丁格，6年前曾是我部队的主力飞行员。”

“丁格·伊格利特……”听到这个名字肯似乎有些惊讶。

“在军队记录是他应该是死了。”诺曼继续说道。

“你耍了点小花招把我弄到边境去了。”

“注意你说的话！你已经回到我的部队了。”诺曼决不允许有人对自己无礼。

“回来了？别开玩笑了。”

“回来吧，丁格，以后会变得很有趣。”诺曼的语气忽然变得温柔起来。

“我拒绝。托您的福，我都快死了，别开玩笑了。”

“我不明白。”

“我对你所说那些什么自由、独立没兴趣！你以为部队的伙伴死了多少人！”诺曼没有说话，继续听丁格在那里表演着独角戏，“说清楚！是你杀了他们！”

“我不知道。”诺曼终于开口了。

“你这混蛋！”

“丁格！”诺曼怒吼道，他的脸忽然变得狰狞起来，但下一秒却又变得温柔无比，“回来吧，我喜欢你。”

“我真想吐。”丁格啐了一口。

丁格正准备离开，但诺曼下一个动作却让在场的人几乎停止了呼吸，他毫不犹豫地向丁格掏出了枪，血液顿时遍布在失去重力的走廊。

“把尸体处理了。”诺曼冷酷地对肯说道，但肯却已经吓得说不出一句话，对于诺曼的冷酷，肯感到了恐惧。

“如果想我救你，那么你要帮我……”肯走到丁格身边，轻声对他说道，但丁格却失去了意识。

义务

两个月后，火星卫星戴莫斯。

“这种事情我从来没听说过，真的是诺曼大佐的命令？”研究员怀疑地向肯问道。

“不是的话为什么我要来做这种事？”

拯救工作紧张地进行着。

“脉搏安定。”肯确认了一下丁格的状况。

“你醒了？你已经睡了两个月了。我顺便帮你把胡子刮了。”确认好之后，肯帮丁格穿好了衣服，“ADA，拜托了。”

“虽然这不是我的本意……”

“这里是哪？”丁格醒来问道。

“火星的入口，戴莫斯站里面。感觉如何？”

“想吐。”

“这比死要好。”

“我……不是死了吗？”丁格依稀记得自己应该被诺曼打死了。

“你没死，不过是没了心肺而已。”

“那不是跟死了一样。”

“不，如果你坐在杰夫提上就会活下去。”

“杰夫提？”第一次听到这个名字，丁格好奇地问道。

“你现在是靠机械来维持你失去的心肺功能的，而动力就是由杰夫提提供，如果你从杰夫提上下来的话，就会断绝生命维持装置的能源供给。也就是说，你从杰夫提上下来的话就会死。”

“别开玩笑了。”

“你要不要试试？”

丁格并不相信肯的话，打开驾驶舱站了起来，但很快他就感到呼吸困难。

“快点回去，危险！”肯急道，“别乱来，你的心脏会停止的！”

“你是笨蛋吗！还是蠢猪？怎么对我做这种事！”丁格怒吼道。

“没办法，在那么小的驾驶舱内不可能放进全部装置。”

“我可没要你做这个！”

“我不是说了吗？‘如果想我救你，那么你要帮我。’”

“不知道，什么时候？”

“在你快死的时候。”

“不知道！”

“为了救你我瞒过工作人员照顾了你了你两个月！你能不能说点谢谢的话？”

“畜生！你怎么不做个好点的生命维持装置！”

“一切结束之后，我会完美地治好你的，所以请你听我的。”

“开什么玩笑，为什么我要对巴夫拉姆……”

“我不是巴夫拉姆。”

“什么？”丁格吃了一惊。

“相反，我属于联合宇宙军。我叫肯·玛丽内丝，因为任务而潜伏在巴夫拉姆。”

“你说什么！”

“不要那么惊讶。”肯哼了口气，“我不是说了没有时间了吗？我可不是因为我的一时兴趣而做这种事的！首先从戴莫斯脱出，还有什么以后再说。在这种地方说这多，你知道有多危险吗？”

“死人是不知道的。”丁格也故意跟她抬杠。

“你还活着。”肯顿了顿，继续说道，“诺曼还活着，你不想报仇吗？”

“那家伙杀了我的同伴……”一听到诺曼，丁格的口气就软了下来。

“我们的目的是一样的，我不会让你做坏事。”

“那告诉我一件事情。今年的优胜是赫斯贝利亚·盖尔兹吗？”

“你还开什么玩笑！”对于丁格这个近似于胡闹的问题，肯立刻发怒了，都什么时候还在问采冰谁第一的事情。

“我是认真的，怎么样了？”

“火星现在已经不是你想的那样了。”

“怎么样了？”丁格问道。

“现在戴莫斯已经处于巴夫拉姆军的管辖之下了，为了处理地球来的联合宇宙军的援军，到处都是无人机。”

“戴莫斯在巴夫拉姆的管辖之下？”对于此信息，丁格有些吃惊。

“不仅是戴莫斯，火星、另一个卫星佛波斯，火星圈已经全部落入巴夫拉姆的统治之中了。”

“这都是诺曼干的？”丁格哼了一声，“居然变成这么麻烦的事了。”

“好了，还有什么情况问ADA。”

丁格现在要做的就是尽快从这个地方出去，毕竟这不是久留之地。

“收到求救信号。”屏幕上忽然显示出SOS的字样。

“无视。”还没等ADA报告情况，丁格就立即下达了最直接的命令。

“接上。”肯对ADA说道。

“我是提帕……”扬声器的背后是一个中年男人的声音，“我被困在货物通路的集装箱里了，请求救援。”

在确认了是宇宙联合军后，丁格很不情愿地联系上了提帕。

“我是……我是亨利·G，怎么回事？”丁格用了一个假名。

“亨利·G，你是联合军吗？”

“啊，是啊。”对于这个新的“身分”，丁格一时还没适应过来。

“请快来救援！我部队的同伴都被巴夫拉姆杀死了！我现在不能动，连在哪里都不知道。”

“哦，那就没法救你了。”丁格巴不得赶快离开，既然不知道在哪，那就放弃救援。

“拜托，我现在正在执行重要的任务！”提帕筒直要哭着求丁格了。

“重要的任务？”对于这个丁格忽然有了兴趣。

“支援火星的同伴。”

“谁支援谁啊。”丁格不禁哑然失笑，按现在的状况，可能情况是反过来的吧。

“Vector Cannon被夺取，他们出不了巴西利亚。”

“Vector Cannon？”听上去好像是个听拽的武器。

“丁格，救他，我们需要那个。”肯忽然插入。

“让我考虑一下……”

“你不帮忙我就叫ADA切断能源供给装置。”

“什么！”对于对方很冷静地说出这个决定，丁格不仅感叹，这个世界上最可怕的生物还是女人。

前往火星

“喂，是不是提帕？”轻轻敲击了一个蓝色的集装箱，丁格确认对方是否在里面。

“是亨利·G吗？呼……终于得救了。”提帕抹了一把额上的冷汗，打开了集装箱，不过就在下一秒，当他看到眼前那台Orbital Frame时，立即惊慌失措地关上了集装箱。

“巴、巴夫拉姆！”提帕惊叫着，但是他以为如果真的是巴夫拉姆，一个小小的集装箱能挡得住Orbital Frame的进攻么？

“这是Orbtial Frame没错，但我不是巴夫拉姆的人。”丁格几乎要丧失耐心了。

“不要过来！说！你所属的部队！”提帕还是警惕性地举着枪。

“喂，你再唧唧歪歪我就把你留在这儿了！”

“所属部队！”

“不是说是来救你吗！”

“明、明白了。”看到对方已经发怒，也不敢再追问了。

“丁格，问一下他的任务。”肯对丁格说道。

“罗嗦！”

“我必须去救那些留在火星巴西利亚州的同伴，不过我在得到突破敌人基地防御机构的兵器后就被拘束了起来。”

“那就是你之前所说的Vector Cannon？”

“如果我们要获胜，这是必须的。”

“所以你必须去救他们？”丁格哼了一声，“你说去救他们，就你那个样儿？”

“我的任务就是这个。”

“真无聊。”

“丁格，带上他，我同样也要击落巴夫拉姆的军事要塞，因此我们也需要那个武器。”肯说道。

“军事要塞？”

“军事要塞阿曼。”肯解释道。

“阿曼……”ADA忽然出声，似乎她对这个名字有什么反应。

丁格带着提帕突破了包围来到了射出口，对于马上就要扔掉这个包袱丁格很是高兴。

“对了，我在火星的任务跟你的差不多，如果你平安到达那里就和我联络，在火星可不要碍着我的手脚哦。”

“哼，说你自己才对吧！”对于这个自不量力的家伙，丁格也懒得说什么了。

“嘿嘿，好了，我先走一步。”

“对了，火星现在怎样了？”丁格问道。

“什么意思？”

“战况如何？”

“你不是知道吗？我可不想提起那些东西。”忽然提帕想到了什么，“对了，你的任务是……”

但这个问题很快就被前来的敌机所打断，提帕只好赶快撤退，而丁格在干掉了那些杂鱼之后立即感到维欧拉A.I.所驾驶的内夫提。虽说是A.I.但毕竟是以前的同伴，丁格比不想与之交手，于是撤退就是最好的选择。

但来到火星表面的丁格却被眼前的惨象所惊呆了，火星地表的建筑已经是一片狼藉，破坏的建筑物到处都是，死一般的寂静让显得更像一个人间地狱。

“现在我们位于Margaritifer西端，巴索利亚州境内。”ADA第一时间确定了方位。

“丁格，首先有必要先进入巴西利亚州中心。”肯对丁格说道。



“等一下……”
“之后叫 ADA 选择到巴西利亚最好的路线……”
“等一下！”
“什么嘛！”对于丁格的怒吼，肯也不耐烦了。
“这到底是怎么回事？这些被烧毁的地方。”
“我想在偏僻的地方隐居的你是不知道情况的。”“这半年来，火星的情况已经大变了。”
“说详细点。”
“会很长哦。”
“知道。”
“那你就打起精神不要睡觉，好好听哦。”肯忽然觉得跟丁格抬杠是件很有意思的事情。
“快点说！”“半年前，巴夫拉姆开始对火星州进行武力制压，为了对抗地球的压制政治，火星解放运动逐渐表面化。与你所处的时代不同，现在巴夫拉姆的战斗力是压倒性的。虽然联合军誓死抵抗，但连‘战争’都没有掀起就被镇压了，火星圈在一瞬间就成为了巴夫拉姆的囊中物。在一个月前，无路可退的联合军终于进行了一场最后的赌注。他们集中了残留于火星的全部力量，袭击了巴夫拉姆的据点巴西利亚州。”
“真是鲁莽。”
“不错。结局你也看到了，联合军已经处于毁灭的状态，残留在敌方势力内的士兵被歼灭也是时间问题了。但是，我们还是有收获的。”
“那就是提帕所说的 Vector Cannon 吧。”
“Vector Cannon 是靠空间压缩放出高能量波的兵器。敌要塞阿曼的外部防护罩是由空间压缩的质量断层而形成的，可以防御从外部的攻击。而 Vector Cannon 可以让其无效化，是惟一能够贯通它的兵器。”
“Uhlenbeck Catapult，Orbital Frame，Vector Cannon……麦塔特隆的恩惠吗……将新玩具立刻用在军事上，这就是人类的坏毛病。”
“但是得到Vector Cannon的部队在巴西利亚消息不明，而在戴莫斯碰到的提帕就是来回收它的。”
“那东西为什么那么重要？”
“丁格，你知道阿曼计划吗？”肯反问道。
“只是听说过。”
“利克亚·哈迪曼博士还健在的时候……”
“诺曼的父亲。”这是一个丁格熟悉的名字。
“博士死后，计划的指挥棒就交到了他的儿子利德力，也就是诺曼的手上。之后，计划正式进行。阿曼是使用了大量的麦塔特隆，装备有威力强大的兵器的军事要塞。如果这个计划实现了的话，那么不管地球联合军不管送多少援军都会……”肯稍稍停了一下，继续说道，“你能想象吗，比能将地面开这么大的洞还要高几万倍的力量？”
“不过如果有那样的兵器，那为什么诺曼还这么想得到杰夫提？”
“不伦阿努比斯还是杰夫提，都是为了阿曼计划而开发的机体。”
“什么意思？”
“这两台机体是作为阿曼计划始动的钥匙而制作的。启动阿曼计划，阻止阿曼计划，只有这两台机体才能办到，哈迪曼博士就是这么设计的。”
“所以对于已经得到阿努比斯的诺曼而言，另一台机体就妨碍了。”
“但是阿努比斯和杰夫提是有相同能力的机体，阿努比斯的技术研究提高了巴夫拉姆的战斗力，而能够与之抗衡的也就是杰夫提。”
“所以我就遇到这倒霉事了？”丁格哼了一声。
“你不用感谢。火星的 Tera Forming 还不完全，作为战场还很脆弱。几年前，以火星的高层为中心，进行了袭击地球的事件，但因为火星的其他势力介入而失败。”
“因此巴夫拉姆就学到这招了。”
“在袭击地球前，首先要抑制火星的武力，要坚固自己的立足之地。联合军的战斗力已经不是巴夫拉姆的对手，有阿曼监视的火星，地球方是不可能靠近的。”
“地球也不能向火星指手画脚了吗……”
“不管是地球还是火星，都会臣服于阿曼。”
“阿曼在巴西利亚？”丁格有些吃惊。
“阿努比斯还有诺曼都在那里，阿曼已经进入准备阶段。”
“那家伙真是干得‘不错’嘛。”
“我们必须阻止诺曼。你我的目的都是相同的，不错的合作关系吧？”
“如果我拒绝你会切断我的生命维持装置吧？”
“你有必须做的任务。”
“我不管火星还是地球会怎样，我只想打倒诺曼。你们也会和巴夫拉姆一决胜负，你们不会认为自己是什么所谓的正义之士吧？”
此时传来 ADA 警告的信号。
“上空出现未确认物体，接近中。”
“好了，就这样，我要切断通信了。”
“喂，等、等一下！”但还没等肯说什么，丁格就切断了对话。
“真不爽，赶快结束战斗吧！”
此时一台高机动战机飞速冲了过来，其机动性惊人，似乎还在杰夫提至上。
“等一下，我不是巴夫拉姆的人！”对于对方的忽然进攻，丁格连忙解释。
“如果你不是巴夫拉姆，那是什么！”对方机师厉声问道。
“是你吗？雷奥·斯坦巴克。”忽然 ADA 发话了。
“好久不见了，ADA。你知道我是谁？”听到 ADA 的声音，对方机师的声音一下子变得温柔起来。
“是，与以前搭载的驾驶员的资料一致。”
“你还是一点没变啊。”
“你是这个机体的主人？”丁格打断了这对久未相见的“恋人”之间的对话。
“是啊。”里奥给了肯定的答案。
“那为什么你把杰夫提扔在喀里斯特了？”
“不是我想扔，是艾莲娜小姐擅自……”忽然觉得自己不应该与丁格这么多废话，里奥对丁格吼道，“这和你没关系，赶快从杰夫提上下来！”
“从杰夫提上下来？你饶了我吧，我死也不会下来的。”
“为什么！”
“这和你没关系。”丁格不想对他说什么。
“你想把杰夫提怎么样？”
“我想把它卖个高价。”丁格说得非常自然。
“你要去阿曼那里吗？”看到 ADA 没有回答，里奥继续大声问道，“ADA，回答我！你要去阿曼那里吧？”
“是又怎样？”
“ADA 想在阿曼自爆杰夫提！”
“真的？”丁格吃了一惊。
“是真的。”
“等！这是怎么回事？到底是谁的命令？”丁格这下急了，现在自己不能从杰夫提上下来，如果 ADA 要去自爆，那自己岂不是也会死？
“这是程序最根本的命令。”
“根本命令？别开玩笑了！谁让你那么做的，喂，ADA，你绝对不要那么做啊！”
“你……好像是在担心自己的事情……”对于丁格的反应，里奥觉得很奇怪。
“当然是我自己的事！”
“这是给予我的存在意义。”
“你是笨蛋吗？连理由都不知道就去死！”
“这不需要理由。”ADA 平静地说道。
“我明白了，我去摧毁阿曼。这样你就不用自爆了，对吧？不管怎么样，只要阿曼消灭了，你就会活下来，这样可以了吧？至于你的存在意义，之后再说。”
“你……叫什么名字？”
“罗嗦，丁格！”
“丁格先生，很抱歉，要破坏阿曼的是我，我不能将杰夫提交给巴夫拉姆。”
“我也不会给的。我不想失去杰夫提，这件事情就交给我，在你在家做作业的时候，我就会把事情解决的。”
“我明白了。救助巴西利亚残留的联合军后，我就会去阿曼。如果我失败了，那时就拜托你了。我不想让 ADA 去战斗，我要自己去一决胜负。”
“为什么？”
“为了 ADA。”
“哦……真是个有趣的家伙。”对于这个回答，丁格觉得很有意思。
“你要小心阿努比斯，即使是杰夫提……”
“不用担心，我会把你‘珍贵’的杰夫提完好无损地送回来的。”丁格特别强调了“珍贵”二字。



“你的能力的确不用担心，我相信你。”
在里奥离开之后，肯发来消息，让丁格从巴西利亚的南门进去，而她则离开戴莫斯前往火星。
“戴莫斯的研究员已经生疑了。”
“对你？不错嘛。”
“喂，你能不能合作点！”
“我原本也那么想的。”
“跟传闻中的一点都不像……”
“什么？”
“没什么，我走了。”但很快肯就停止了这个话题。
丁格也并没有对肯所说话在意，因为他现在有更重要的事情要做。就在丁格打开南门时，忽然他感觉到一股熟悉的气息。
“维欧拉……你来了。”
“找到你了……”
虽然是曾经的队友，但现在剩下的只是战斗数据，在击倒维欧拉后，丁格的心中还是不能平静下来。
“在巴夫拉姆的时候，只有维欧拉是敌人不敢包围的目标。”丁格感叹道。
“对手是 A.I.”ADA 再次强调，“只要目标还存在，追击就不会停止。”
“但模型还是维欧拉啊……ADA，这里是普通市民的居住地，很多建筑物里有生命反应，真是令人讨厌的地方，我们赶快出去。”
不过此时，丁格接收到一个信号，一个熟悉的男人声音响起。
“哟，亨利·G，你到火星了？”一听这么跋扈的声音就知道是那个提帕的白痴。
“谁？”对于杂鱼，丁格的记忆力向来不好。
“在戴莫斯见过的提帕……”
“你还活着？真是奇迹。”丁格用夸张的语气说道，不过这家伙的运气还真够好的。
“我在沿岸捕捉到了八头小队的通信。”
“就是你那些持有 Vector Cannon 的 LEV 同伴？”
“不错。他们被困在断崖的设施内部。我现在要前往信号发源地。”
“那我也去。”
“对了，你的任务是……”
“什么？”提帕还是想问清楚，不过这次被队友信号打断了。
不过通信中的内容并不是好消息，对于他们这种目标来说，被狙击才是其命运。此时的 LEV 小队正受到猛烈的攻击，而他们所处的区域是在平民居住区！
“ADA，连上那帮家伙。”丁格向 ADA 下达命令，再完一点平民的死亡率会大大增加。
“这是暴风中队！”一个看上去是头儿的人回了话。
“你在想什么！你想把平民卷进来吗？”
“这有什么关系，反正都是巴西利亚的垃圾！”
“你说什么！”如果丁格现在在他面前，他保证让对方的脸开花。
“亨利·G，快救他们。”提帕请求道。
“好啊，不过我不敢保证。”对于那种大呼别人是垃圾的人，丁格其实也不想去搭理。

“联合军和民间建筑物，你想救哪个？”ADA问道。

“哪个都要救！”

接受命令之后，ADA飞速地进行运算并提出最好的解决方案以及使用的武器，其熟练程度似乎以前经常做这样的事情。

“ADA，你处理得很不错嘛。”丁格赞道。

“受以前驾驶员的影响。”

“刚才那个驾驶员？”其实丁格想也会是他。

“无论什么时候，里奥都非常尊重人的生命。”

“正好符合你所喜爱的男人的类型啊。”

“理解不能。”

“不理解也没关系。”

调侃之后丁格立即全身心地投入到救援行动，对于敌机他采用先停止其行动，然后逐个击破的战术，这样一来民间建筑物才能得保不被毁掉。

“你在干什么！不要妨碍我们战斗！”本以为是在做好事，但那个LEV部队的队长却对丁格发出了怒吼。

“战斗？联合军的家伙在残杀平民，这也称为‘战斗’？”

“谁管巴西利亚人，他们是垃圾！不管他们是不是平民，垃圾就是垃圾。”

“住口！如果你再说我就宰了你！你这垃圾！”这个大叫别人是垃圾的家伙是该给他点颜色看看，丁格对于自己有如此好的涵养极为惊讶，要是以前肯定将他捏死，“给我消失！”

“ADA，连上里奥。”

“什么事，丁格先生？”很快ADA就联络上了里奥，“LEV队搜索如何？”

“救了些，但没听他们说要进攻阿曼。”

“也许是命令吧，但是靠LEV就去打巴夫拉姆……”

“随便他们。”对于那帮家伙的死活，丁格一点都不关心。

“真薄情，你们不是同伴吗？”

“联合军是同伴？开什么玩笑。喂，南侧的门附近的平民居住区内发现残余的LEV队，如果你把他们看成是同伴的话就去救吧。”

“明白。”

“ADA，下一个是提帕。”丁格再次下达了通信命令。

“亨利·G，怎么了？”

“我已经做到最好的情况了，你和‘八头’合流了没有？”

“合流了，Vector Cannon也确认无误，但是有点麻烦……”

“怎么？”听对方的口气，丁格就知道肯定有事相求。

“这里估计巴夫拉姆已经发现了。”

“什么？具体位置在哪？”

“空气悬崖海岸，能源设施内，似乎要给阿曼提供能源。”

忽然一列列车从丁格的眼前奔驰而过。

“ADA，那辆列车的终点是哪里？”

“会经过沿岸的空气悬崖……”很显然，这是一辆装载有Orbital Frame的火车，而丁格现在的任务就是要将它停下来，时间紧迫，不能一丝怠慢。接下来的就仿佛是在和时间赛跑，火车的速度越来越快，而敌机也非常疯狂，不过杰夫提还是将列车停了下来。此时，通信信号再次响起。

“是提帕吗？”丁格问道，但在显示屏上显现出来的则是肯，“原来是你。”

“我已经到火星了，有Vector Cannon的LEV部队的所在地已经暴露了。”

“那我去。”

“那我也去”肯坚定地说道。

“会被诺曼发现的？”

“没关系，现在诺曼正沉迷在阿曼的启动中。”

“我还在巴夫拉姆的时候，在诺曼的部队里也有联合军的间谍，过了几个月谁也没发现，包括我。”

“然后呢？”

“但是诺曼却发现了，理由却不知道。”

“那个人……怎样了……”肯吞了一下口水。

“不知道，只是第二天在垃圾箱里找到了那个人的左手而已。”

“不知道是不是在握手的时候弄掉的。”肯故作轻松地说道。

“别逞强。”

“开玩笑的吧，真无聊。”

“不是。你到目前为止还在诺曼的手下，不应该没事，如果你真的是联合军的间谍的话……”丁格也不是省油的灯，“你到底是什么人？”

“看来你不相信我啊。”

“很意外吗？”

“那就让我来说吧。”肯的语气忽然变得严肃起来，“你在最后的任务时，当你不知道最后去哪之后，你做了什么？”

“和你没关系。”

“如果你想回巴夫拉姆，应该可以回去。”

“住口！”

“你在想，在喀里斯特悄悄活下去。你对你的同伴见死不救呢。”

“住口！”被揭开伤疤，丁格已经恼羞成怒。

“你认为那样的人还能相信吗？”肯反问道，“大家彼此彼此……但即使这样，我还是相信你，我至今还能听到你在巴夫拉姆时的传闻——你不仅是优秀的驾驶员，而且在同伴之中也有很高的威望。与诺曼能正面争论的也只有你，所以到将你苏生为止……”



“是想利用我吧。”丁格哼了一声。

“如果你回到巴夫拉姆阻止诺曼，就不会这样了。”

“要说的话谁都会说。”

“但是我……”

“你就只知道让别人做事！”丁格吼了一声。

“所以我说我来了火星！”

“是提帕，我切断了。”丁格不想再争辩下去，切换了信号。

“亨利·G，成功了吗？”提帕急切地问道。

“火车已经停止了，你那边怎样？”

“我是八头小队的艾利·凯顿副队长，感谢你的援护。”

“有没有人受伤？”丁格问道。

“没有重伤，但大家都很累，请赶快来帮助我们。”

“那你们待在原地别动……真是的，联军怎么每个都这样……”对于动不动就喊救命的人，丁格觉得很惊讶，这种人能活到现在真是奇迹。

“怎么，不是离得很近了吗？真快，不愧是Orbital Frame。”看着屏幕上飞速移动的目标，提帕不禁感叹LEV和Orbital Frame的区别。

“啊？”丁格还没反应过来。

“有物体接近，是你吧？”

“不是，我还……”丁格被弄得一头雾水，但随即传来的惨叫声让他回过神来，胡乱扫射的机枪声、士兵的悲鸣，让他立即明白那边遇到了非常情况。

当丁格到达出事现场时，发现LEV已经被全部歼灭，而巴夫拉姆的无人机到处都是。

“真慢啊，杰夫提。”那个电子模拟的声音又来了，当丁格再次听到这个声音时，他有种无奈的感觉。维欧拉的A.I.，也许是他最不想面对的对手。

“Vector Cannon已经拿回来了，现在就是你了。”

这次的维欧拉比前面遇到的哪一次都强，内夫提的机动性以现在的杰夫提来说完全不能及其项背，不过毕竟丁格曾经是巴夫拉姆的王牌，利用周围环境，费尽所有招式才将内夫提打倒，与此同时也拿到了Vector Cannon。

“干得不错。”ADA向丁格发出了程式化的祝贺性语言，“按战斗级别而言，它是你现在无法打倒的对手。”

“但我觉得没什么值得高兴的，毕竟我和维欧拉曾经是同一部队的同伴。”

“对方是战斗A.I.。”ADA再次强调。

“但我却是人……我过去和维欧拉可是战友啊，虽然做事很乱来，但却是个优秀的驾驶员。”

“战友……喂，这到底怎么回事？”就在丁格在自言自语时，他并没察觉到提帕已经站在了身旁。

“你以前是巴夫拉姆的人？”听提帕的口气他明显提高了警惕。

“现在已经不是了。”

“现在不是？怎么，原巴夫拉姆的人现在为了联合军而战？”

“这又怎么了？”丁格不耐烦地回答道。

“说谎！你其实就是巴夫拉姆的人！”

“在戴莫斯不是救了你么？”这个蠢猪，丁格已经是非常耐心地听他在那里狂吠了。

“难道不是为了让我带你到八头这里来！”

“提帕，我不是巴夫拉姆的人。”丁格忍住性子，很平静地说道。忽然，他感到有机体靠近，显然，机体的驾驶员与他是相识的，“你到现在才出场。”

“咦！”看到肯驾驶阿谢德登场，提帕吓得赶紧后退。

“这也是你的同伴？可恶，我完全搞昏了！”提帕举起枪，但肯却无视他，直接蹲下查看内夫提的情况。就在肯回头叫提帕冷静下来时，本来已停止运动的内夫提忽然启动，一道光忽然内夫提和阿谢德连在了一起。

“怎么了！”丁格焦急地问道。

“丁格！我无法操纵了！”肯也急得大叫。

“什么？”丁格从来没碰上这样的事，他也不知道该如何是好。

“被A.I.侵入了。”最后还是ADA作出了判断。

“那怎么办！”肯一听也吓坏了。

“闭嘴！ADA，停止那个机体的运动。”

“对象机体的操作是自主战斗，只有删除A.I.才行。在抓住对象机体时，可以进行A.I.删除。”

虽然说是这么简单，但要删除A.I.比想象中的难多了。又不能进攻，只能找缝隙抓住阿谢德进行删除。

“杰夫提……目标不错……夺取已经……”当杰夫提抓住阿谢德时，维欧拉的A.I.随着删除的进程也在逐渐减弱。

“这家伙不是维欧拉……是诺曼所制造的怨灵！”

但是，虽说成功消除了维欧拉的A.I.，但阿谢德还是不能行动。

“怎么，最近的驾驶员连自己操作机体都不会了？”好不容易找到讽刺的机会，丁格怎能错过。

“少说废话快帮我。”肯一点都不示弱。

“哎呀，需要别人帮助还那么拽？”

“丁格！”

“说句对不起我就帮你。”丁格此时的痞子性格暴露无疑，“说我很可靠，然后说对不起。”

“我决不说！”

“那好，你自己努力吧。”丁格懒得多说，头也不回地准备离开。

“呀！”就在丁格准备离开时，肯所在的铁板忽然陷落，而下方就是滚烫的岩浆。

丁格一看这下玩笑开大了，赶紧救助，其中，当然免不了肯的一顿奚落。

“等一下，有通信进来。”肯不想跟丁格再废话下去。

“飞来横祸。”看着阿谢德，丁格埋怨道。

“跟你很合适。”ADA忽然发话了。

“你不是开玩笑吧？”对于一个A.I.居然能说出这样的话，丁格觉得又好气又好笑，“会说笑话的程序，你可真有趣。”

“有趣……”显然对于这样的评价，ADA一时还不能适应。

“你和那个叫雷奥的小子才合适呢。”

“请不要戏弄我。”

“阿曼的启动准备已经开始，赶快！”肯的话打断了丁格与ADA的对话，“等等，现在还没有对抗阿努比斯那瞬间就能接近敌人的手段，我们需要与之对抗的机能，但是……”

“我们去找罗伊德，他是Orbital Frame的系统工程师，以前训练的时候经常受他照顾。”丁格忽然想到一个人。

罗伊德

“罗伊德？好像是个怪人。”肯有点不放心。

“但能力确实是没话说。”看来丁格对这个人却相当信任。

“分析阿努比斯的战斗能力的的确是罗伊德，但……”肯还是有些担心。

“这还不好？那就找他强化杰夫提的程序吧，地点你知道吧？”

“啊空气悬崖上部的设施里，警备很森严，我带你去。”肯说完就离开阿谢德跳上了杰夫提。

“你出生在马利内利斯吗？”等肯稍微坐稳了之后，丁格试探性地问道。

“是啊，北边的塔尔西斯，从溪谷还要走很远。”

“参军是你的志愿？”

“因为我的父亲就是军人……”

“所谓塔尔西斯是不是奥林巴斯基地？”

“不错……对了，你为什么加入巴夫拉姆。”这次该肯提问了。

“被一些埋怨给骗了。”丁格哼了一声。

“那些所谓的‘为了火星的自由和独立’？”

“真让人发笑，实际情况不过是破坏和独裁罢了。”丁格顿了一下，继续说道，“虽然有几次我对诺曼的命令抱有一些怀疑，但还是没有脱离那个口号。”

“你最后的任务是什么？”肯继续问道。

“保护运往木星圈研究设施的麦塔特隆。”

“然后呢？”

“将麦塔特隆护送到殖民卫星安提利亚，当任务结束准备回喀里斯特时……我们遭到了联合军的伏击。那时Orbital Frame还没有投入实战，我们的LEV的性能与地球方新机体的性能完全不能比。我立刻呼叫援军，你知道诺曼他怎么说吗？”肯摇了摇头，丁格继续说道，“他说……‘放弃吧’。我看到他在笑，将我们的情报给地球军的正是诺曼！是他让联合军埋伏在那里的！是他杀了我的同伴！”

“出卖了自己的部队……”肯不禁心头一棘。对于曾与这样一个恐怖的男人共事，肯感到自己的手心已经满是汗水。

“那是祭品。没有地球的允许而运送麦塔特隆，有必要让他们看到失败，所以他舍弃了我的中队。我一边鼓励我的同伴说援军一定会来，一边打倒敌人。但当我注意到时，发现联合军已经包围了上来，我方部队全灭，喀里斯特的一般市民也被卷入了进来，所以我觉得再也不回巴夫拉姆。”

“难道你就没想过给你的同伴报仇？”

“我能做什么？”

“回到巴夫拉姆，举起反对大旗，大家都会跟你……”

“诺曼已经想杀我了，回去只有死路一条。现在还不是一样……”丁格苦笑了一下。

“但是……”

“你也看到了吧，虽然他知道你不是巴夫拉姆，但还是给你委派任务。”

“力量应该使用在正确的地方，至少是自己认为正确的地方。”

“这又是谁教你的？”肯并没有回答，“不要说得这么轻松。”

“但是我……”肯还想说但被丁格阻止了。

“好了，不说了，只有全部解决不就得了。”

“但是……”

“你不是没时间了吗？”

见丁格不再想说什么，肯也改变了话题，将罗伊德所在府邸的防御措施告诉了他。罗伊德府邸周围的地下都埋藏着武器，只要稍微一走错就会受到重创，在听从肯的指挥后，丁格终于来到了罗伊德的府邸，见到了这位传说中的老人。

“呵呵，丁格，你的技术还是没搁下啊。”一来到罗伊德府邸的最深处，丁格就看到他已经驾驶着因赫尔特“热情地”迎接自己。

“托您的服。”丁格继续说道，“老爷子，虽然热心研究是好事，但休息一下对身体也是有好处的。”

“这就是追求性能的结果，诺曼也是一样。”

“诺曼？”

“而且做法还在我之上。诺曼已经不是你我所认识的那个男人了，阿努比斯可是很强的。”

“我需要与阿努比斯对抗的力量。”丁格向罗伊德提出了来此的目的。

“阿努比斯决定性的优势就在于压缩空间和亚光速的移动能力。”

“Uhlenbeck Catapult。”

“不错。阿努比斯会像设立在戴莫斯和佛波斯的Uhlenbeck Catapult那样，通过复原被压缩的空间形成的反作用力进行告诉移动，可以说是集结了麦塔特隆技术的完全体。不过不用悲观，那个能力杰夫提也有。这两台机体的能力是不相伯仲的，就好像一模一样的双生子。但杰夫提要与阿努比斯并驾齐驱还差一样东西，那就是能最大限度发挥性能的程序。”

“有了那个就能和阿努比斯想抗衡了？”丁格问道。

“能不能赢就要靠驾驶员自己了。”

“那就不用担心了，快点把程序给我。”

“你果然有反诺曼之心。”

“反叛？我只是想战斗。”丁格笑了一下。

“我不能把程序交给你。”

“喂！”这下丁格有点生气了。

“想要的话首先就要给我战斗。”罗伊德向丁格提出了挑战。

“难道是老头子打法时间的方法？”

“不。我和你不同，我是曾向巴夫拉姆效忠的男人，不会背叛巴夫拉姆。”

“你会效忠这种军队？”对于罗伊德的执着，丁格觉得很惊讶。

“那是另外的问题。”

“我是不会手下留情的。”

“正有此意，全力攻过来吧！”

虽然杰夫提的性能在因赫尔特至上，但毕竟这里是因赫尔特的地盘，罗伊德对于自己的家自然是熟悉得不能再熟悉，并且还发动了黑暗模式，让房间变得一片黑。此时ADA的能力就体现出来了，在ADA的指引下，因赫尔特很快就丧失了行动的能力。

“如果是你，就能阻止诺曼。”罗伊德赞许地说道。

“老爷子，程序呢？”丁格问道。

“我现在身子动不了，好像受伤了。”

“那我去。”肯自告奋勇地准备去下载程序。

“快，阿努比斯似乎已经来了！”罗伊德已经感到阿努比斯那高速的移动以及防御壁的破坏，“系统着床还需要一段时间，还不能马上使用。阿努比斯来了你就逃，现在你还赢不了它！阿曼计划的目的并不是支配，是破坏……”

但是巨大的震动以及建筑物的坍塌似乎已经不允许肯再登上杰夫提，她戴好急救用的太空帽后钻进了罗伊德的驾驶舱，而杰夫提此时也得到了高速移动的零式位移程序。

“丁格，你还觉得没死够吗？”没有多久阿努比斯就出现在了丁格面前。

“诺曼……”

“在这个人命如草芥的世界，本应死去的男人复活，阿努比斯的一击就能杀死几万人。丁格，只有强者才能生存下去。在走头无路的进步的最后，人类终于选择了自然的摄理。将火星弄得满是坑的是你？还是我？我不过是一个终端而已，所有的一切都是麦塔特隆的意志！”

阿努比斯终于出手了，但罗伊德拼尽所有的力气为丁格挡下了这一击。

“罗伊德那家伙背叛了……”诺曼冷哼了一声，“丁格，告诉你一件事。那个时候，你最后执行的那个任务，你护送到安提利亚的麦塔特隆，你猜猜是干什么用的？”诺曼阴笑了几声。

“不知道。”

“就是那个机体。阿努比斯和杰夫提，就是用你的部队所运送的麦塔特隆而制造的。”

“什么！”丁格简直不敢相信自己的耳朵。

“高兴点吧，你也担任了阿曼计划的一部分，你该感谢我，丁格！”

被事实刺激的丁格已经顾不了那么多了，他不管零式位移是否完成，还是向阿努比斯出手了。但现在杰夫提还不是阿努比斯的对手，在罗伊德的牺牲下，丁格才被安全地送了出去，而肯却落入到诺曼的手中……

反击

残留在巴西利亚的LEV已经全部集中在溪谷，决定作最后一战，丁格在击沉了五架战舰后终于来到了LEV的聚集地，而其间他也看到了Vector Cannon那强大的威力。Vector Cannon面前，巨大的战舰就像是是弱小的昆虫，轻轻一捏就化为了灰烬。

地球联合军的亚特兰迪斯也来到了溪谷，而负责人正是下令将杰夫提扔在喀里斯特的艾莲娜。

荒野的乱战终于打响，巴夫拉姆派遣的无人机像潮水一样涌了过来，但在丁格和里奥的指挥下还是挺了过来。而丁格决定独闯阿曼。

“丁格！”正当丁格突入阿曼入口时，出现了肯的通信。

“肯！”丁格也吃了已经。

“诺曼就在这里，阿曼计划已经开始了，但丁格你不要来！”

“我已经来到你附近了。”

“丁格……我向你说谎了。我其实并不是联合宇宙军的间谍，只不过是巴夫拉姆的一个驾驶员。”

“还真像。”丁格笑了一下。

“你不惊讶吗？”

“我不是说过吗，一个间谍在诺曼手下做事，太不可思议了。”但很快丁格就严肃起来，“但是你为什么说谎？”

“也许你不会相信，这不过是一名士兵的策反而已……”

“的确这听起来也太玄乎了。”

“我的父亲是军人。”肯继续说道。

“巴夫拉姆的……”

“他在你的部队。”

“什么？”对于这句话丁格吃惊不小。

“我听说父亲在喀里斯特殉职，所以我想知道我父亲为什么，为了什么而死。所以我加入了巴夫拉姆，并接近诺曼……父亲是为了阿曼计划而死的，但是当我知道的时候却什么也做不了。我跟你不一样，一点威望都没有。当阿曼计划渐入佳境的时候，在喀里斯特发现杰夫提时，你出现了。所以我想……你一定要阻止阿曼计划，为了我父亲。”

“理查德·马利内利斯……”丁格轻声说道。

“对……谢谢你来救我，但这样就足够了，不要到这里来，诺曼太危险了！”肯请求道。

“你不是说我有义务吗？”

“哎？”

“所以就让我再有那么一点点有义务的感觉吧。”

“不行！”

“反正我都是个死人的身体了，这件事我要自己解决。”

“啊！”忽然诺曼出现在屏幕上，并一把抓住了肯。

“真有信用啊，丁格，快点来吧，我已经迫不及待地想杀死你了！”诺曼兴奋地说道。

“如果我要再死一次，要带一个跟班的。”

“随你喜欢，我会帮你的。”诺曼狞笑道，因为兴奋，他的面部表情已经变形。

“抱歉，跟班的已经决定了是哪个人了。”

“我真高兴啊，丁格！真的！”诺曼狂笑着，切断了通信。

阿曼计划

“好大……”依靠Vector Cannon，丁格打开了阻挡在阿曼外部的压缩空间。当他来到阿曼内部时，巨大的空间让他惊呆了，人工的美学在这里被发挥到极至，“几乎占了巴西利亚领土的一半，但是这并没有要塞的气氛，更像是控制设施，麦塔特隆的反应也很细微。”

“控制？这里不是阿曼。”一个熟悉的声音响起，那么阴郁的声音，除了诺曼还有谁？

“你来了，丁格。”忽然阿努比斯出现在了丁格面前，而杰夫提也因此产生了反应，“来吧，丁格！”

但丁格越交手越不对，眼前这个阿努比斯显然比以前的弱了许多。

“阿努比斯！”就在丁格正纳闷的时候，里奥已经驾驶宇宙巡航机冲了进来。

“等一下，里奥！”还没等丁格把话说完，里奥就向阿努比斯发动了猛烈的攻击，但就在以为要把阿努比斯毁掉的时候，另一台阿努比斯出现在了里奥的身后，而里奥还没有反应过来就被击倒在地。

“难道那个是……”看到那个已经被打得破烂的阿努比斯，丁格忽然觉得有一股寒意。

“丁格，是我！”从阿努比斯的驾驶舱中传出了肯的声音。

“你猜得没错，丁格。”诺曼狞笑着说道。

“你居然让肯坐那台机体……”

“别生气，丁格，这不过是余兴节目。”

“你……”丁格已经愤怒得说不出话来。

“仿造品果然是仿造品，完全不能和真正的相比。”诺曼发出了啧啧的感叹。

“开什么玩笑！”正当丁格决定冲过去与诺曼一决胜负时，阿努比斯张开了双臂，而阿曼的天花板在此时发生了剧烈的震动，刺眼的光顺着裂缝射进了阿曼内部，将里面照得如同白昼一般。

“看吧，丁格！这就是阿曼的力量！”

“什么？”

“这里……不是阿曼。”诺曼不紧不慢地说出了事实。

“肯！”而此时的丁格则在担心肯的安危。

“这里不过是阿曼的制御装置。”诺曼对丁格说道。

“那么阿曼……”

此时的光已经从“阿曼”射出飞向了远处的巴西利亚。

“真正的阿曼是……佛波斯！”

“将佛波斯的 Uhlenbeck Catapult 发往火星。”

“诺曼，你想毁了巴西利亚吗！”丁格吼道。

“巴西利亚又怎么样？不是一开始就要毁灭火星吗？接招吧，丁格！”

阿努比斯发出的巨大光线袭向杰夫提，杰夫提受到了巨大的伤害。

“有史以来，人类得到了许多能源，而文明就是在这些能源的指引下发展至今的。那么，被麦塔特隆这样的能源所指引的文明，其未来又会怎样呢？是破坏啊，终结一切的破坏！宇宙的意志，人类的意志，都期望终结！看吧，这就是麦塔特隆的意志！来阻止看看吧，丁格！”诺曼的全身已经充满了麦塔特隆，此时的他就像一个怪物一样，所谓疯狂想必就是如此吧。

虽然遭到毁灭性打击，失去了大部分武器，但只要有剑和零式移位就足够了。阿努比斯和杰夫提在压缩空间展开了激战，愤怒的丁格对阿努比斯进行了猛烈的攻击。

“里奥，肯！”当丁格将阿努比斯打倒在佛波斯表面后，丁格赶紧搜寻里奥和肯的踪影。

“丁格……”很快，丁格就确认肯和里奥还活着。

“已经打倒阿努比斯了，你们没受伤吧？”

“全身好痛。”

“有人受伤，能收容吗？”丁格赶紧联系上了艾莲娜。

“我们马上派船过去。”艾莲娜接着说道，“你叫丁格是吧？”

“什么事？”

“那个机体……杰夫提，被设定要在阿曼的中枢进行自爆。”

“这个我已经听里奥说过了。”

“设定这个程序的……是我们，是我们一个叫阿兰的同伴给 ADA 的系统输入这个命令的。”

“为什么？”丁格问道。

“这是为了防止杰夫提被巴夫拉姆夺取时的安全措施，当他们把杰夫提送到阿曼时，ADA 就会按命令将杰夫提自爆，而那个能量就会阻止阿曼的启动。”

“真是肮脏的手法。”丁格哼了一声。

“但那是最终手段，如果可以的话我们还是希望回收它的。”

“那谁把它扔在喀里斯特的？”

“是里奥把它藏在那里的，如果交给他们的话，杰夫提就会自爆阿曼。他决定将杰夫提藏起来，靠自己的力量阻止阿曼计划。”

“我明白了，现在杰夫提已经不需要自爆了，赶快解除命令。”丁格命令道。

“不行，为了不被巴夫拉姆的人解除，我们是把命令设在系统最根本的地方。”

“不自爆杰夫提也应该能阻止阿曼计划的。”

“但如果有必要，ADA 还是会启动自爆装置，这就是命令。”艾莲娜的话说得很坚决。

“真无聊……”丁格低声骂了一句。

很快，丁格感到有些什么，当他接近那个可疑物体时，发现是阿努比斯。

“结束了，不管是你，还是巴夫拉姆！”但正当杰夫提决定给予最后一击时，阿努比斯被地表吸了进去。

“可恶。”丁格狠狠地锤了一下地面，“喂，阿努比斯被吞进去了。”

“阿曼真正的力量并不是通过空间压缩进行地表攻击，它真正的力量是最大限度地发挥因麦塔特隆的空间压缩的特性而产生的能量收缩，这个能力可以将整个太阳系卷入其中。”艾莲娜解说道。

“这可是大事啊。”到这个时候，丁格反而放轻松了下来。

“拜托，请你一定要阻止它。”

“地球的家伙太自以为是了。”丁格丝毫不买帐。

“拜托了。”

“那好，那我们作个约定。”丁格提出了自己的条件，“如果我阻止了它，那么地球就不要再对火星指手画脚，我们也有我们的意志！让火星自由。”

“我明白了，一定会实现的。”

“告诉那帮头脑僵硬的家伙，如果不这样的话，下一次你们的敌人就是我了。”

“我发誓，请相信我！”

“丁格……”此时屏幕传来了肯的信号。

“肯……又来了一个任务。”

“你怎么办？”

“如果我死了，就再把我复活吧。”这个时候丁格还不忘开玩笑。

“你不会死的。”

“你在船上等我，我马上回来。”

“ADA……”而此时的里奥最关心的自然是 ADA。

尾声

来到佛波斯的中心部，阿努比斯已经与阿曼融合，显出了最强的姿态。

“阿曼选择了我，随着与阿努比斯的融合，阿曼开始展现其真正的价值。看吧，这就是麦塔特隆的完全融合，终结一切的破坏！”

最终的决战终于拉开了帷幕，阿努比斯强大得可以毁掉整个太阳系，但丁格知道他此时决不能放弃，他现在最想做的就是痛扁眼前这个令人愤怒的人渣。

“我执行最后的任务的时候……你把我们当成了祭品，是吗？你杀了我的同伴。”丁格将剑放在在阿努比斯的脖子上问道。

“是又怎样？”诺曼冷笑一声，丝毫没有慌张，似乎这样的结局他也计算之内，“只是想亲眼看看……虫子是怎么死的而已……”

“我的同伴在等着你……”丁格此时也非常平静，当他给阿努比斯最后一击时才感到愤怒已经让他的身体不停颤抖。

但阿曼已经启动，它的能量正在扩大，空间压缩所造成的能量是巨大的，似乎已经没有什么可以阻止得了的了，除了……

“怎么办才好？”丁格自言自语道。

“自爆杰夫提，用反应堆暴走所产生的能量与之抵消。”ADA 说道。

“不行，ADA！”里奥决不允许这样的事情发生。

“那是我的任务……模式转移，离杰夫提起爆准备结束还有 200。”

“不行！”但里奥很快就被能量震开了。

“还有 190。”

“不能放弃！ADA，将杰夫提的能量放出，摧毁阿曼的中心！”丁格下达了命令。

“这样阻止是不完全的。”

“如果不行，之后你想自爆就随你的便！”丁格决定一搏，“不要什么都不做就死啊！”

时间仿佛停止了，当杰夫提的手摸到阿努比斯残留的头时，丁格想到了什么……忽然他启动了杰夫提所有的能量，他感到眼前出现一片刺眼的光芒，当光过去之后，只剩下破碎的杰夫提……但一切都没有变，佛波斯还在，太阳系还在，人也还在……

“丁格！”肯飞速赶到杰夫提的驾驶舱，当她打开驾驶舱时，看到丁格已经非常虚弱，“赶快叫救护班！”

“里奥……”丁格轻轻地叫了一声里奥，而此时的里奥却将目光放在了 ADA 上，对于他而言只要 ADA 没事就可以了。

“我用了阿努比斯。如果杰夫提和阿努比斯是一样的话，那么起爆力也是一样的。”丁格轻声地说道，然后转过头看了一眼ADA，“这个工作对她而言是再适合不过的了。”

“我是不是违反了命令？”ADA 问道。

“这样就可以了。”里奥微笑着对 ADA 说道，脸上露出了温馨的笑容。

“哎？”

“这样就可以了。”

“力量要使用在正确的事情上，至少自己要相信。”

“这是谁说的？”肯问道。

“是你的父亲啊。”丁格笑着回答道。

此时救护班终于感到，而丁格也从杰夫提上被卸了下来。

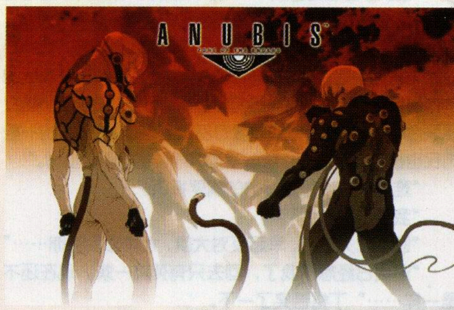
“下次可以给我一个好的身体哦。”丁格半开玩笑地对肯说道。

“你不满意？”

“不是……只是这个对我而言太大了……”

“我明白了。”

“我相信你。”丁格第一次向肯露出了微笑。



关键词

阿努比斯（Anubis）：埃及神话中掌管死亡的神，有胡狼的头，将人类的灵魂与羽毛放在天平上，如果罪孽深重羽毛就会比灵魂重，这样他就将灵魂喂给阿曼，那个人就永世不得超生。（相信看过《圣斗士》的玩家都知道是什么样子吧）

杰夫提（Jehuty）：洪水期，第一月，古埃及人后裔的语言。JEHUTY 月，现代历是 7 月 19 日至 8 月 17 日。在古埃及，尼罗河的泛滥会带来大量肥沃的土壤，人们就可以在这些土壤上种植粮食。在游戏中，主角机体取名 Jehuty 则象征着重生。

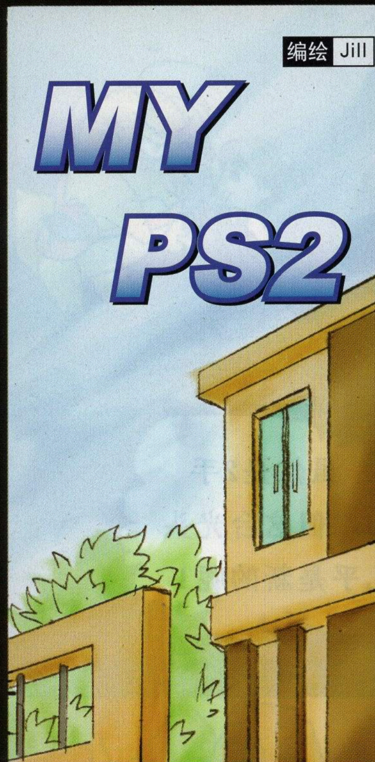
因赫尔特（Inhert）：埃及神话中的战争与狩猎之神。也叫 Anhur，其名字有“带回远方之人的人”的意思。其手持枪或绳子，头上有四根羽毛装饰的头饰，是个长着胡子的男人。

毒蛇（Vic Viper）：一代主人公雷奥在《A.Z.O.E.》中驾驶的机体的名字，熟悉 Konami 游戏的玩家应该很清楚，这台可变式机体就是经典的沙罗曼蛇！

Dingo：野狗的意思，很符合丁格这个人物的性格哦。

Runner：“《Z.O.E.》系列”中，对于驾驶员的称呼。很奇怪，并没有用 pilot 这个词。Runner 这个词还有“信使”的意思。

Aman：阿曼，埃及神话里登场的怪物，拥有鳄鱼的头，狮子的前足和河马的后足。在埃及知名的关于死后审判的书《死者之书》中登场。传说人死后，会被奥西里斯神带到“魂的审判”的地方进行裁决。而阿曼就栓在阿努比斯神旁边的进行审判记录的托特神的身后。当死者的心脏与女神玛特的羽毛不平衡时，那个死者就会被喂给阿曼。被阿曼吃了的死者永世不得超生。

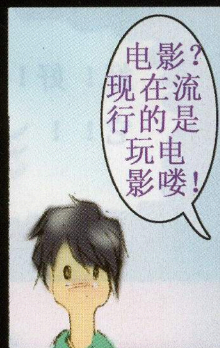

编绘 Jill
MY PS2


PS2上好游戏真多呀~~~!!
PS2专辑
All About PlayStation2 You Want To Know


怎么，小P你想买PS2了？


PS2…不，今年有更多好电影值得期待…


你都快高三了，别想着玩，好好学习！


电影？现在流行的是玩电影喽！


玩电影呢，就是说玩电影改编的游戏！要比看电影更扣人心弦哦！我玩过PS2版的《蜘蛛侠2》很不错！
大X的华丽讲座


我这里还有很多《游戏机》，要看嘛？
要看！


我决定了！


今夏目标！
加油！
……

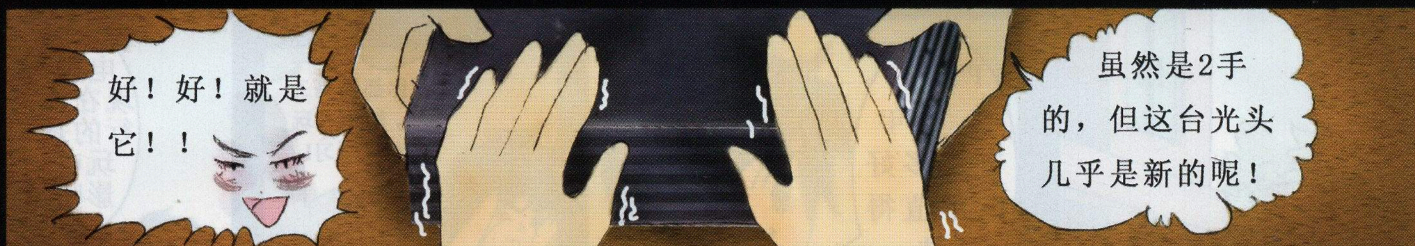

大X你真是好人！拜托了！
去年我为了买PS2打过工呢！介绍几个好去处给你吧！

暑假，打工
挑战开始！









好！好！就是它！！
虽然是2手的，但这台光头几乎是新的呢！



蹭~蹭~



一共是1200元。
按你的要求，再配一个遥控器它就是台DVD了哦！



老黑の店
GAME GAME
欢迎下次再来！



我回来了。
爸您回来啦！
好险！



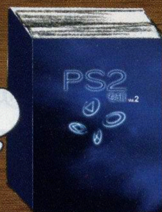
我用打工钱买了台DVD，以后您和妈就随时都能看电视剧啦！



微笑！
我正在看动画片！先霸占一会儿电视喽！



好，不过别只顾看动画片，忘了写作业哦！


哦哦？
PS2专辑第二辑已经上市了？这回要仔细研究《鬼武者3》了！


欢迎惠顾。
我回来了！



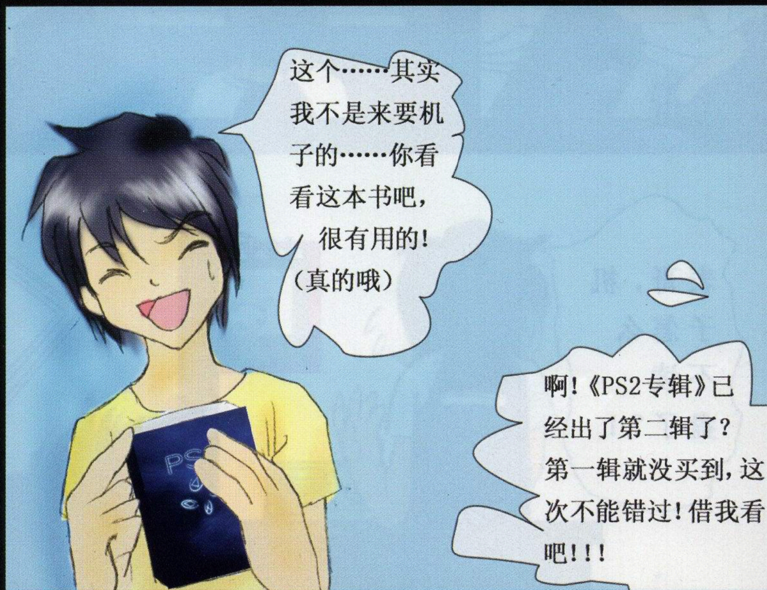

哎？！


-_-||


哦，刚才你小S表哥来了，说我们的DVD型号老，换了台新的给我！


HOHO~
小S哥这个坏蛋~~~！！


你竟然用那么阴的招数欺骗舅舅，这机子放我这里两天，算是对你自作聪明的小惩罚！


这个……其实我不是来要机子的……你看看这本书吧，很有用的！（真的哦）
啊！《PS2专辑》已经出了第二辑了？第一辑就没买到，这次不能错过！借我看吧！！！

几天以后

表哥，找我什么事？

你给我那本《PS2专辑2》怎么缺了几页？我正在玩《星之海洋》，急需资料呀！

哦，那几页在我手上啊。

快拿来！！

好啊，不过想要的话你得答应我赶紧把游戏打通关还我机器。

好、好！

小P的华丽威胁-_-

终于要回来了！

老黑の店

WE8! Go!

换碟……

Please insert a PlayStation or PlayStation 2 format disc.

……

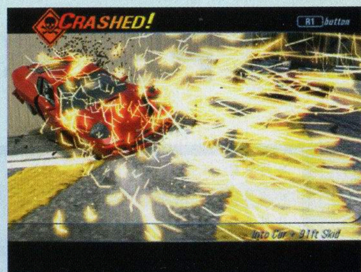
表哥，机子怎么不读盘了？！

昨天晚上中国队亚洲杯失利，我和几个哥们玩《实况8》发泄来着……据说第一批货很伤光头，呵呵，不好意思啊！

PS2 游戏发售表（美版）

粗黑字体：注目游戏

9月	**9月7日**	**火爆狂飙3**	**Burnout 3：Takedown**	**RAC**	**EA Games**	**49.99美元**
	9月14日	**被遗忘的国度：恶魔之石**	**Forgotten Realms：Demon Stone**	**ACT**	**Atari**	**49.95美元**
	9月14日	**狡狐大冒险2：侠盗帮**	**Sly 2：Band of Thieves**	**ACT**	**SCEA**	**39.99美元**
	9月20日	鲨鱼帮	Shark Tale	ACT	Activision	49.99美元
	9月20日	泰戈·伍兹PGA巡回赛2005	Tiger Woods PGA Tour 2005	SPG	EA SPG	49.99美元
	9月21日	最终幻想XI：普罗米希亚之咒缚	Final Fantasy XI Chains of Promathia	RPG	Square Enix	29.99美元
	9月21日	猎头者：救赎	Headhunter：Redemption	ACT	Sega	39.99美元
	9月21日	洛克人X：突击任务	Mega Man X：Command Mission	RPG	Capcom	39.99美元
	9月21日	星战：战斗前线	Star Wars：Battlefront	ACT	LucasArts	49.99美元
	9月21日	**幽游白书：暗黑武道会**	**Yu Yu Hakusho：Dark Tournament**	**ACT**	**Atari**	**39.99美元**
	9月27日	影之心II	Shadow Hearts：Covenant	RPG	Midway	49.99美元
	9月28日	古惑狼5	Crash Twinsanity	ACT	VU Games	49.99美元
10月	10月4日	致命格斗6：欺骗	Mortal Kombat：Deception	ACT	Midway	49.99美元
	10月4日	噬血雷恩2	BloodRayne 2	ACT	Majesco Games	49.99美元
	10月5日	情圣拉里：战绩优秀	Leisure Suit Larry：Magna Cum Laude	AVG	VU Games	49.99美元
	10月5日	太空堡垒：入侵	Robotech：Invasion	ACT	Gathering	39.99美元
	10月5日	NBA Live 2005	NBA Live 2005	SPG	EA SPG	49.99美元
	10月5日	托尼·霍克的地下滑板2	Tony Hawk's Underground 2	SPG	Activision	49.99美元
	10月11日	SD高达Force	SD Gundam Force	ACT	Bandai	39.99美元
	10月11日	Cowboy Bebop	Cowboy Bebop	ACT	Bandai	39.99美元
	10月12日	FIFA足球2005	FIFA Soccer 2005	SPG	EA SPG	49.99美元
	10月12日	麻烦星人	Under the Skin	ACT	Capcom	49.99美元
	10月18日	**横行霸道：圣·安德里亚斯**	**Grand Theft Auto：San Andreas**	**ACT**	**Rockstar Games**	**49.99美元**
	10月19日	**化解危机：危机地带**	**Time Crisis：Crisis Zone**	**ACT**	**Namco**	**59.99美元**
	10月19日	**忍者神龟2**	**Teenage Mutant Ninja Turtles 2**	**ACT**	**Konami**	**39.99美元**
	10月19日	格斗俱乐部	Fight Club	ACT	VU Games	49.99美元
	10月25日	**皇牌空战5：未颂的战争**	**Ace Combat 5：The Unsung War**	**SLG**	**Namco**	**49.99美元**
	10月25日	超人特攻队	The Incredibles	ACT	THQ	39.99美元
	10月26日	**杀戮地带**	**Killzone**	**FPS**	**SCEA**	**49.99美元**
	10月26日	九怨	Kuon	AVG	Agetec Inc.	49.99美元
	10月26日	游戏戏王！胶囊怪兽竞技场	Yu-Gi-Oh！Capsule Monster Coliseum	PUZ	Konami	39.99美元
	10月26日	**新魂斗罗**	**Neo Contra**	**ACT**	**Konami**	**39.99美元**
	10月26日	摔角玫瑰	Rumble Roses	SPG	Konami	39.99美元
11月	11月1日	极地特快	The Polar Express	ACT	THQ	29.99美元
	11月1日	高达格斗3：高达SEED	Gundam Battle Assault 3 featuring Gundam Seed	ACT	Bandai	39.99美元
	11月2日	**瑞奇与叮当3**	**Ratchet & Clank：Up Your Arsenal**	**ACT**	**SCEA**	**39.99美元**
	11月2日	索尼克 百万合集＋	Sonic Mega Collection Plus	ACT	Sega Europe	19.99美元
	11月2日	花花公子：大厦	Playboy：The Mansion	SLG	Arush Ent.	49.99美元
	11月2日	世嘉超级明星	Sega SuperStars	PUZ	Sega	29.99美元
	11月2日	**罗马之影**	**Shadow of Rome**	**ACT**	**Capcom**	**49.99美元**
	11月2日	**指环王：第三季**	**The Lord of the Rings, The Third Age**	**RPG**	**EA Games**	**49.99美元**
	11月9日	小龙斯派罗：英雄之尾	Spyro：A Hero's Tail	ACT	VU Games	49.99美元
	11月9日	模拟市民	The Urbz：Sims in the City	SLG	EA Games	49.99美元
	11月15日	**007黄金眼：侠盗特工**	**GoldenEye：Rogue Agent**	**ACT**	**EA Games**	**49.99美元**
	11月16日	ESPN NBA 2K5	ESPN NBA 2K5	SPG	Sega	19.99美元
	11月16日	**杰克3**	**Jak 3**	**ACT**	**SCEA**	**39.99美元**
	11月16日	使命的召唤：Finest Hour	Call of Duty：Finest Hour	ACT	Activision	49.99美元
	11月16日	兽王记	Altered Beast	ACT	Sega	价格未定
	11月16日	**龙珠Z：武道会3**	**Dragon Ball Z：Budokai 3**	**ACT**	**Atari**	**49.99美元**
	11月16日	铁血战士：混凝土森林	Predator：Concrete Jungle	ACT	VU Games	49.99美元
	11月16日	**波斯王子2**	**Prince of Persia 2 (working title)**	**ACT**	**Ubisoft**	**39.99美元**
	11月16日	亚瑟王	King Arthur	ACT	Konami	39.99美元
	11月17日	**极品飞车：地下狂飙2**	**Need for Speed Underground 2**	**RAC**	**Electronic Arts**	**49.99美元**
	11月23日	午夜俱乐部3	Midnight Club 3：DUB Edition	RAC	Rockstar Games	39.99美元
	11月30日	幽灵侦察团2	Tom Clancy's Ghost Recon 2	ACT	Ubisoft	49.99美元
	11月未定	战国无双 猛将传	Samurai Warriors：Xtreme Legends	ACT	Koei	49.99美元
	11月未定	**GT赛车4**	**Gran Turismo 4**	**RAC**	**SCEA**	**价格未定**
12月	12月15日	速度与激情	The Fast and the Furious	RAC	VU Games	价格未定
2004年内未定	第四季度	EyeToy：抗重力	EyeToy：AntiGrav	SPG	SCEA	价格未定
	第四季度	惩罚者	The Punisher	ACT	THQ	价格未定
	第四季度	**武藏传2**	**Musashi Samurai Legend**	**RPG**	**Square Enix**	**价格未定**
	未定	**潜龙谍影3 食蛇者**	**Metal Gear Solid 3：Snake Eater**	**ACT**	**Konami**	**49.99美元**
	未定	足球俱乐部经理2005	Total Club Manager 2005	SPG	EA SPG	价格未定

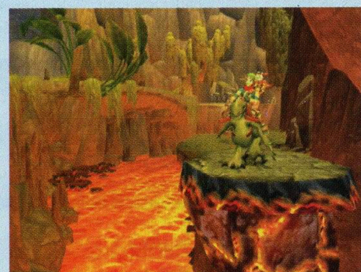


火爆狂飙3


幽游白书：暗黑武道会


忍者神龟2


杀戮地带


杰克3


武藏传2

PS2游戏发售表（日版）

粗黑字体：注目游戏

9月	9月2日	RUN LIKE HELL	RUN LIKE HELL	ACT	Capcom	6800日元
	9月2日	幽灵捕手	ゴーストハンター	A·AVG	Namco	6800日元
	9月2日	波斯王子 时之砂	プリンス·オブ·ペルジヤ 时间の砂	A·AVG	SCE	6800日元
	9月2日	到哪里都在一起 多罗万象	どこでもいつしよ トロといつぱい	ETC	SCE	6800日元
	9月9日	**生化危机 逃出生天 FILE2**	**BIOHAZARD OUTBREAK FILE2**	**AVG**	**Capcom**	**6800日元**
	9月9日	红侠乔伊	ビューティルジョー	ACT	Capcom	4800日元
	9月9日	多罗罗	どろろ	ACT	SEGA	6800日元
	9月16日	**战国无双 猛将传**	**战国无双 猛将传**	**ACT**	**Koei**	**4280日元**
	9月16日	网球王子 最强队伍结成	テニスの王子样 最强チームを结成せよ	SLG	Konami	6800日元
	9月16日	九龙妖魔学园纪	九龙妖魔学园纪	AVG	Atlus	6800日元
	9月22日	合金弹头4	Metal Slug 4	ACT	SNK Playmore	6800日元
	9月22日	剑豪3	剑豪3	ACT	元气	6800日元
	9月22日	**樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士**	**サクラ大战V EPISODE0 荒野のサムライ娘**	**SLG**	**SEGA**	**6800日元**
	9月22日	仙乐传说	Tales OF Symphonia	RPG	Namco	6800日元
	9月22日	**钢之炼金术师 红色炼金药的恶魔**	**钢の炼金术师 赤きエリクシル**	**A·RPG**	**Square Enix**	**6800日元**
	9月30日	真名法典	MAGNACARTA	RPG	Banpresto	6980日元
	9月30日	火影忍者 究级的英雄2	NARUTO－ナルト－ナルティメットヒーロ－2	ACT	Bandai	6800日元
10月	10月7日	机动战士高达SEED 无法终结的明天	机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ	STG	Bandai	6800日元
	10月7日	**剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章**	**ベルセルク 千年帝国の鹰篇 圣魔战记の章**	**ACT**	**Sammy**	**6800日元**
	10月21日	**皇牌空战5 未颂的战争**	**エースコンバット5 ジ·アンサング·ウォー**	**STG**	**Namco**	**未定**
	10月28日	**ToHeart 2**	**Toheart 2**	**AVG**	**Aquaplus**	**6800日元**
	10月28日	向北 钻石星尘＋ Kiss is Beginning	北へ。Diamond Dust＋ Kiss is Beginning	AVG	Hudson	6800日元
	10月	**看我的龙吧**	**我が龙お见よ**	**RPG**	**SCE**	**5800日元**
	10月	横冲直撞3	DRIV3R	ACT	Atari	6800日元
11月	11月	新魂斗罗	ネオコントラ	ACT	Konami	未定
秋	**2004年秋**	**火爆狂飙3**	**BurnOut3**	**RAC**	**EA Games**	**未定**
	2004年秋	**洛克人X8**	**ロツクマンX8**	**ACT**	**Capcom**	**未定**
	2004年秋	HARD LUCK	HARD LUCK	A·AVG	Spike	6800日元
	2004年秋	**GT赛车4**	**グランツーリスモ4**	**RAC**	**SCE**	**未定**
	2004年秋	装甲核心 九球破坏者	ARMORED CORE NINE BREAKER	ACT	FromSoftware	未定
冬	**2004年冬**	**大神**	**大神**	**A·AVG**	**Capcom**	**未定**
	2004年冬	**妖精战士 世代**	**Arc The Lad GENERATION**	**RPG**	**SCE**	**未定**
	2004年冬	风云幕末传	风云幕末传	ACT	元气	6800日元
	2004年冬	遥远的时空中3	遥かなる时空の中で3	AVG	Koei	未定
	2004年冬	**勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主**	**ドラゴンケエストⅧ 空と海と地と咒われし姬君**	**RPG**	**Square Enix**	**未定**
	2004年冬	**最终幻想Ⅻ**	**ファイナルファンタジーⅫ**	**RPG**	**Square Enix**	**未定**
	2004年冬	**光明之泪**	**シヤイニング テイアーズ**	**A·RPG**	**SEGA**	**未定**
	2004年冬	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FromSoftware	未定
年内	**2004年内**	**潜龙谍影3 食蛇者**	**METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER**	**ACT**	**Konami**	**未定**
	2004年内	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCE	未定
2005年预定	1月	义经英雄传	义经英雄传	ACT	FromSoftware	未定
	春	斑雾	斑雾	AVG	INTERCHANNEL	6800日元
	2005年	死魂曲2	SIREN2	SCE	AVG	未定
	2005年	前线任务在线	FRONT MISSION ONLINE	ACT	Square Enix	未定
	2005年	新光明力量（暂名）	新SHINING FORCE	RPG	SEGA	未定
发售日未定游戏	未定	斯特拉的众神	STELLA DEUS	A·RPG	Atlus	6800日元
	未定	**合金弹头5**	**Metal Slug 5**	**ACT**	**SNK Playmore**	**未定**
	未定	**杀手7**	**killer7**	**A·AVG**	**Capcom**	**未定**
	未定	**鬼泣3**	**DEVIL MAY CRY 3**	**ACT**	**Capcom**	**未定**
	未定	**红侠乔伊2**	**ビューティフル ジョー2**	**ACT**	**Capcom**	**未定**
	未定	**王国之心2**	**Kindom Hearts 2**	**RPG**	**Square Enix**	**未定**
	未定	**心跳回忆 Girl's side 2**	**ときめきメモリアル Girl's Side 2**	**SLG**	**Konami**	**未定**
	未定	KOUMA／降魔	KOUMA／降魔	A·AVG	SEGA	未定
	未定	**樱大战V 再见吾爱**	**サクラ大战V さらば爱しき人よ**	**SLG**	**SEGA**	**未定**
	未定	樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	ACT	SEGA	未定
	未定	**荒野兵器 Another Code：F**	**WILDARMS Another Code：F**	**RPG**	**SCE**	**未定**
	未定	**重生传说**	**Tales of Rebirth**	**RPG**	**Namco**	**未定**
	未定	**天外魔境Ⅲ NAMIDA**	**天外魔境Ⅲ NAMIDA**	**RPG**	**Hudson**	**未定**
	未定	龙珠Z3	DRAGONBALLZ 3	未定	Bandai	未定

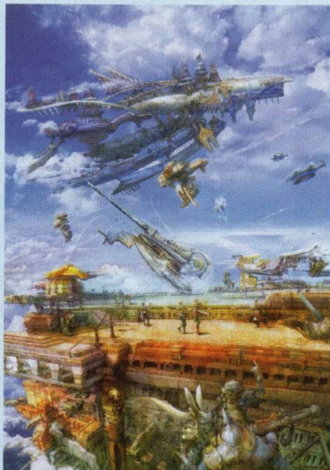
皇牌空战5



潜龙谍影3 食蛇者



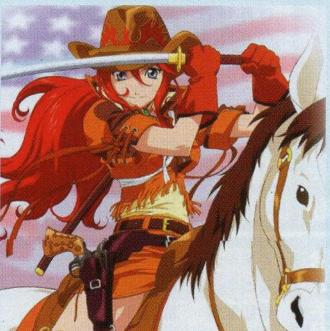
最终幻想Ⅻ



GT赛车4



樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士



快来享受这PS2的经典盛宴吧!

部分内容简介

《PS2至尊游戏年鉴》——收录2004年上半年整整100款值得关注的PS2游戏!
《PS2软硬件完全手册》——收集所有您关心的PS2软、硬件热门话题!包括模拟器、HDloader、手柄鉴别……
《PS2日版游戏历史销量200强》——为您倒数自PS2诞生以来在日本最热销的200款PS2游戏。
《勇者斗恶龙Ⅴ剧情小说》——史上最经典的游戏剧情之一将完全展现在您的面前。
《终极地带:引导亡灵之神》——《AZOE》完全剧情小说,让您真正了解小岛秀夫所创造的《ZOE》世界。
"名制作人访谈"——隐藏在那些经典游戏身后的秘密将通过其生父之口一一为您解开。

经典攻略

鬼武者3、影之心Ⅱ、命运传奇2、诺拉斯战士:无尽的任务、蔚蓝依旧2、怪物猎人、星之海洋3 直到时间的尽头、寂静岭4:释梦、R-TYPE最终版、GT赛车4 序章版、杰克Ⅱ、装甲核心 连结、指环王:双塔、凯恩的遗产、鬼泣、生化危机 逃出生天……

定价:24元